MEGAOCIO

Año 2
Nº19
Octubre 1990
PVP:
400 ptas.

AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM · CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Pts. Incluido transporte.

ANIMACION EN 3D

Aegis Videoscape y Modeler

ENTREVISTA:

Mike McKnight

(TECLISTA DE MADONNA)

Guía del Jugador

COLORADO
INDIANA JONES
(2ª Parte)

NOTICIAS:

DICK TRACY

TRUCOS, POKES y CARGADORES

ESPECIAL LISTADOS



JUEGOS: Manic Miner (Amiga), Rorke's Drift, Mobile, Adidas Football, Dames Simulator, Shadow Warrior, Targhan, Corrupt, Wall Street, Wild Life, Future Classics y Jackson City.



MEGAOCIO

SUMARIO

Año II Num. 19

Editorial

Pack o no Pack

Está ya lejos aquella época en la que para disminuir el precio de los ordenadores, se reducían al máximo sus elementos y con mensajes de: *utilice su casete y su televisión* que se suponía todos teníamos y allí empezaba el gran lío de cables (aquellos primeros Spectrum) hasta que Amstrad, reinventó la rueda, y obtuvo una gran popularidad e igual cantidad de ventas al ofrecer equipos con cassette, monitor y software a un precio reducido. El fenómeno de "Darnos más por menos" (o Pack) ha aparecido periódicamente en el sector pero desde las pasadas navidades este tipo de ofertas es continua para los líderes del mercado: Commodore, Amstrad y Atari, y con la promesa de incluir todos los elementos necesarios para que el usuario pueda jugar, trabajar y probar la máquina nada más comprarla.

En su afán de cautivar al futuro comprador, se estudia más el diseño de la caja en que se presentará (que luego dormirá largamente en nuestro desván) o el conseguir acuerdos internacionales para incluir en el Pack los últimos juegos del mercado, pero se olvidan aspectos esenciales como no incluir el tan necesario Joystick en un pack de juegos o se regala la impresora en las versiones profesionales, pero no el cable que la conecta al ordenador o un mínimo de papel para no tener que bajar a la tienda nada más llegar a casa.

Antes de lanzarnos a tan fabulosas ofertas, todos deberíamos pensar, si realmente cumplen su promesa de incluir "TODO LO NECESARIO PARA...".

Director: Justo Maurín Pastor. **Redactor Jefe:** Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero. **Fotografía:** Mariano Rico. **Diseño, Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna. **Portada:** Miguel Alcón. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valencia, David Burgos, José González, Javier Martín. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Impresos Izquierdo, S.A. Deposito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 38 63. *El Editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.*

NOTICIAS



Battle Chess II

Hace algún tiempo salió a la venta un juego de ajedrez con un aspecto que lo diferenciaba notablemente de los demás: las fichas tenían vida propia y estaban caracterizadas por figuras medievales, caballeros, torres, espadachines, etc... Cada vez que moviamos una ficha de casilla, ésta se desplazaba por la pantalla con una perfecta animación y cuando entablaba combate con otra pieza, luchaba atendiendo a los poderes y armas que llevase. Francamente, era un ajedrez como otro cualquiera, de buena calidad, pero con la interesante innovación de que las secuencias de movimiento y ataque estaban animadas.

Ahora Electronic Arts está preparando el lanzamiento de su segunda parte, Battle Chess II y que será distribuido por Dro Soft. Según parece se trata de un juego de ajedrez oriental.

WORLD ATLAS

¡No todo iban a ser videojuegos!, Mindscape, distribuida por Dro Soft, presenta un nuevo y potente Atlas informatizado que nos permite acceder de un forma rápida y sencilla a cualquier zona del globo y obtener la información deseada. El programa, en principio, sólo estará disponible para los PC y el Macinhtosh, total, seis megas de datos y gráficos.





ADS

Los aficionados a los simuladores están de suerte porque este año promete estar repleto de este tipo de videojuegos. En esta ocasión vamos a comentar la futura aparición del ADS, un simulador de un destructor, a bordo del cual debemos salir en busca de los barcos enemigos y abatirlos con las aramas de que disponemos.

El juego está desarrollado con gráficos vectoriales sólidos y dispone de varios puntos de vista, la cabina principal (donde se encuentran los mandos), los cañones, la salida de misiles y los prismáticos (entre otras), a través de los cuales podemos ver más cerca lo que no tardará en acaecernos.



Un aspecto destacable del juego es la velocidad de proceso, bastante rápida para un juego de este tipo, los gráficos (muy detallados) y los efectos del mar sobre el barco, que nos ofrecen el panorama de un mar tranquilo. El juego lo distribuye PROEIN S.A.



TIME RACER

Se trata de uno de los últimos productos de Loriciels que será distribuido en breve por PROEIN S.A. Está compuesto de diecisiete periodos históricos en los cuales debemos resolver ciertos problemas de reflexión que se nos presentarán en un tiempo límite. Para ello deberemos ensamblar pequeñas piezas triangulares de color en orden para hacer desaparecer todas las casillas de la pantalla.

Cada nivel va acompañado de un decorado de la época en que nos encontremos y una simpática fase de animación, acorde con la época, que representa el tiempo.

DICK TRACY



Si bien el pasado año Batman arrasó en las taquillas de todos los cines, este año le ha tocado el turno a Dirk Tracy, tambien nacido del comic. Este famoso personaje hizo aparición por primera vez el 4 de Octubre de 1931, en las páginas del Detroit Mirror, actuando como un detective incorruptible y deseoso de justicia, lo que le hizo ganar miles de adeptos.

Ahora, pasados los años, Walt Disney ha lanzado Dirk Tracy, película basada en el comic con intérpretes tan famosos como Warren Beatty (Director, productor y protagonista de la misma) famoso por la película "Esplendor sobre la hierba" y Madonna entre otros.

Como era de suponer, de una película famosa siempre nace un juego que levanta polémica, y Dick Tracy va a ser uno de los casos, ya que si bien la película cuenta con importantes actores y una amplia difusión publicitaria, el juego cuenta con Disney Software como productor y si trabajan todos los programas con calidad similar, podemos prometer que Dick Tracy se convertirá en uno de los juegos del año.

No obstante, de momento tendremos que esperar, ya que la fecha prevista para el lanzamiento del juego es Noviembre, en las versiones Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC, Commodore 64 y Spectrum. Os mantendremos informados en el próximo número.

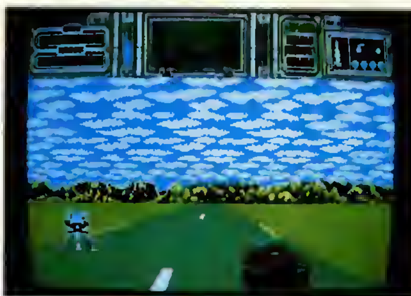
LECTURA INFORMATICA

Ediciones Minotauro ha lanzado un interesante libro de William Gibson titulado "CONDE ZERO". La aventura cuenta como siete años después del Neuromante, el Conde Zero, pirata de sistemas informáticos, consigue una rara pieza de software, se conecta con la Matriz del Ciberespacio y casi pierde la cabeza.

El libro estará disponible en el mes de octubre por:
Edhasa, C/ Diagonal, 519-521.
08029 Barcelona.
Tel. (93) 322 97 62 - 239 51 05

NOTICIAS







Zoom

Hace mucho tiempo, en las máquinas recreativas, había un original y entretenido videojuego en el que manejábamos una brocha. Nuestra misión era rellenar de color unas areas sin que los enemigos nos eliminasen. Era un juego sencillo y adictivo, y con la misma filosofía Discovery Software lo ha covertido a PC, aunque cambiando el espacio bidimensional por uno tridimensional. El distribuidor de Zoom es System 4 y ya se encuentra disponible en las tiendas.

Fire and Forget II

Poco hay que decir de este juego que batió todos los records de venta previstos en su primera versión: tiene gráficos brillantes, es veloz, tiene 15 buenas músicas (según versión), 50 enemigos diferentes, 5 enemigos finales para destruir y una gran variedad de armas. Todo lo necesario para convertirlo en un super-adictivo arcade.

Fire and Forget II lo comercializará PROEIN S.A. en las versiones Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga y PC.

Low Blow

(Golpes Bajos)

Seguramente muchos habréis visto en alguna ocasión boxeo, ¿verdad?, pero lo que no es tan seguro es que hayáis visto un boxeo similar al de Low Blow, donde están permitidos los más sucios y traicioneros golpes y trucos. Así es este juego, golpear con la cabeza, dar rodillazos en el vientre, dar una patada al contrario son las reglas a seguir si se quiere ganar. ¿Por qué seguir las reglas si puedes romperlas?. El creador es Electronic Arts, distribuye Dro Soft.

JUEGOS DE PELICULA



La empresa española ERBE SOFTWARE está preparando el lanzamiento de un gran número de videojuegos basados en famosas películas, la mayoría son de la compañía inglesa OCEAN: Navy Seals (Ocean), Razas de Noche (Ocean), Desafío Total (Ocean) y La Espía que me amó (Domark - Agente 007).

Los programas estarán disponibles para los siguientes sistemas:

Navy Seals: Spectrum, Atari y Amiga.

Razas de Noche: Spectrum, Atari, Amiga y PC.

Robocop II: Spectrum, Amiga y Atari.

Desafío Total: Todos los sistemas excepto PC.

La Espía que me amó: Todos los sistemas.

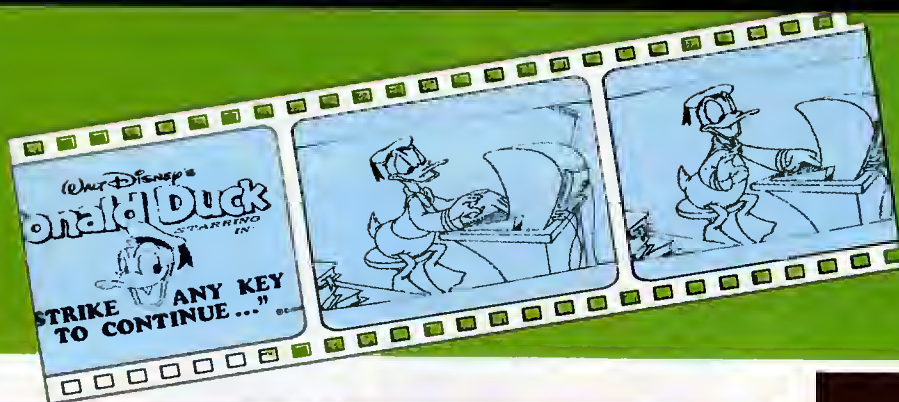
En próximos números os seguiremos informando.

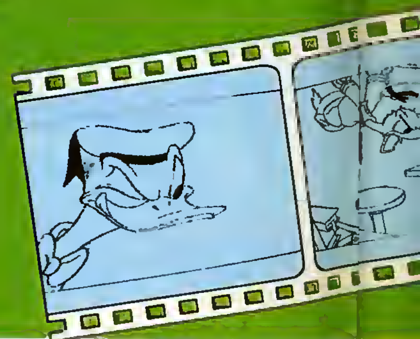






Dibujos animados



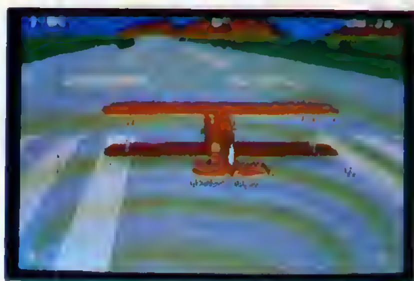




Life and Death

Hacía tiempo que no veíamos juegos "originales" y ha sido precisamente The Software ToolWorks, quien nos ha devuelto el sentido de esa palabra que se perdió en los confines del espacio y del tiempo. El juego se anuncia como "¡Tú eres el Cirujano!", y en realidad es así, nuestra misión es curar a nuestros pacientes, o al menos intentarlo. Si por una casualidad, muy normal en las primeras partidas, provocamos que el enfermo que estamos operando fallezca en la mesa de operaciones (con traumatismos y dolores agudos), nuestro superior nos comentará cuales han sido los motivos y tendremos la oportunidad de volver a dar trabajo al enterrador.

Un juego, sin duda alguna, atractivo y curioso que nos llegará de manos de Dro Soft.



CHUCK YEAGER II

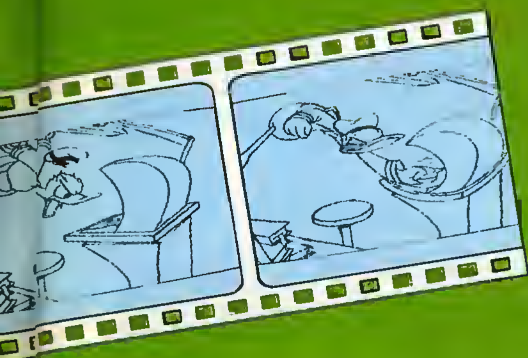
Por fín, después de aparecer para las versiones de Amstrad CPC y PC, ha llegado la versión de Amiga de este interesante simulador de vuelo. Las posibilidades de vuelo son similares a las anteriores versiones, salvo los gráficos y el sonido, que son muy superiores. El juego ha sido elaborado por Electronic Arts y será distribuido en España por DRO SOFT.

LA AVENTURA ESPACIAL



Ya está a la venta el último producto de Aventuras AD, La Aventura Espacial. El tema principal del juego gira entorno a la Oscura Amenaza, una sonda de detección de gran poder que ha perdido el control. Como suponéis nuestra misión será localizarla y destruirla desde su mismo núcleo.

La aventura consta de tres cargas independientes (llámeselas fases), pero no son del mismo tipo que las anteriores aventuras de AD, en esta ocasión el programa viene dotado de un sistema de control por menús, de forma que para ejecutar una acción sólo deberemos mover el cursor al punto deseado y pulsar una tecla. Otro factor que la diferencia de anteriores producciones es la incorporación de efectos de sonido y la opción "modo de combate", que nos permite disfrutar de una pequeña fase arcade en la aventura.



Si os gustan los dibujos animados y todo tema concerniente a la animación, con toda seguridad conoceréis muy bien lo que significa el nombre de Walt Disney, la empresa de películas de dibujos animados más afamada por creaciones como Bambi, Blancanieves o Fantasía.

Ahora Walt Disney dispone de un nuevo sello, Disney Software, que se encargará de ahora en adelante de las producciones de videojuegos y software educativo como: Dick Tracy, Duck Tales, Archnophobia, Donald's Alphabet Chase, Goofy's Railway Express o The Animation Estudio entre otros.

The Animation Studio, es un potente editor gráfico que nos permite realizar de una forma sencilla, aunténticos cortometrajes de dibujos animados, en color o blanco y negro. Es realmente sorprendente la cantidad de imágenes que podemos animar a una velocidad hasta ahora insospechada en otros programas con carcaterísticas similares. No obstante, deconecemos muchas otras capacidades del programa, como por ejemplo si es capaz de generar sonidos en un momento determinado de la animación. De todo esto y mucho más os informaremos en próximos números, de momento tendréis que conformaros con ver algunas de las diapositivas de una animación de Donald y esperar a que PROEIN S.A. lo lanze al mercado.

BUGGY RANGER



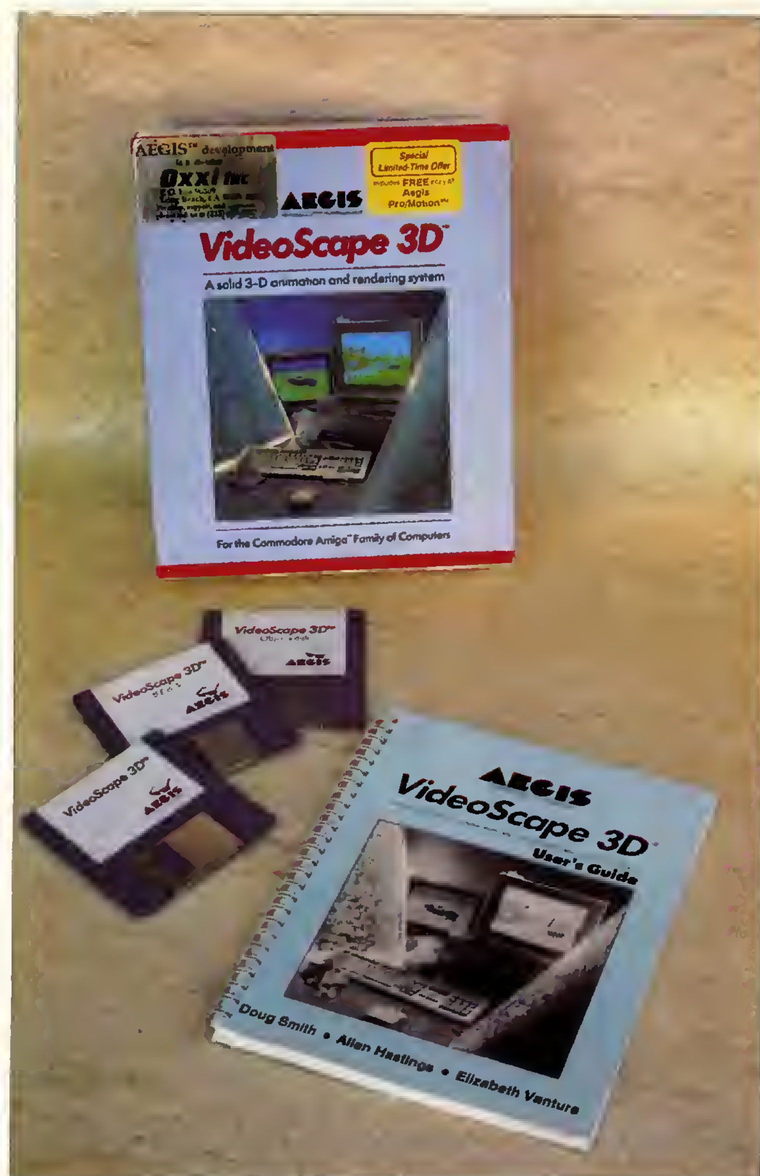
El último lanzamiento de la popular compañía española creadora de videojuegos se llama Buggy Ranger, un interesante arcade que nos situa en el año 2.019. El tema principal gira entorno al hombre, que ha fabricado otras máquinas inteligentes que revelándose, invaden las ciudades arrasando todo lo que encuentran en su camino. La desolación se apodera del mundo, se han convertido en la mayor amenaza y sólo un "BUGGY RANGER" puede detenerlas.



El objetivo del juego, como se puede suponer, es destruir el mayor número posible de enemigos y sortear todas las dificultades (llameselás obstáculos) que encontraremos a lo largo de todo el trayecto. Pero vamos preparados, disponemos de un vehículo todo terreno cargado con minas y una torreta de disparo que puede desensamblarse para ayudar en el ataque.



Ellos son Leonardo, Michaelangelo, Raphael y Donatello, cuatro tortugas ninja que han triunfado en la pantalla grande, en los dibujos animados, en las máquinas recreativas y ahora vienen dispuestos a arrasar en los ordenadores domesticos. El juego, al igual que la película (en España se estrenará seguramente en Diciembre) tiene que ver con las artes marciales y será distribuido por ERBE SOFTWARE.



Animación Vectorial con AEGIS

Aegis nos brinda la oportunidad de adentrarnos en el fabuloso mundo de las tres dimensiones con dos de los mejores paquetes que hay en el mercado para este fin: Modeler 3D y Videoscape 3D.

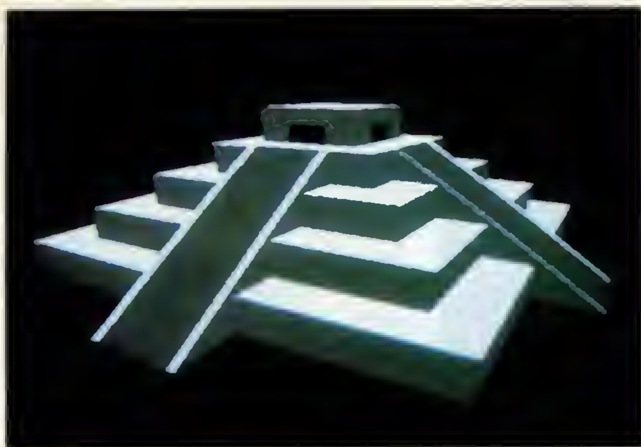
Estos son dos programas que se complemetan el uno con el otro, aunque no hay ningún inconveniente para utilizarlos cada uno de ellos por separado, esto ya depende de las necesidades de cada usuario.

Modeler 3D

Para empezar el Modeler 3D está orientado principalmente al diseño de figuras en tres dimensiones por el viejo, pero efectivo, método de las tres vistas, o sea, planta, alzado y perfil. Es un programa con grandes posibilidades y muy pocas limitaciones, aunque hay que resaltar que su manejo es un tanto complicado para un profano, pero eso no es un problema si queremos utilizarlo, ya que el manual que le acompaña es muy claro y viene muy bien explicado (aunque en inglés), y en muy poco tiempo se puede utilizar el programa sin ningún tipo de problemas y con toda su potencia. La primera parte del manual es un tutorial muy útil, con el que crearemos algunas figuras y de paso nos ira enseñando el manejo de algunas de las herramientas más importantes de las que disponemos. Lo que se puede considerar como la segunda parte es una descripción de cada una de estas herramientas, y por último se nos dan unas pequeñas nociones de lo que es la proyección ortogonal, algo que nos puede ayudar mucho si no estamos familiarizados con el mundo de las tres dimensiones sobre un plano.

El Videoscape consta de tres discos con los cuales podemos hacernos una clara idea de la potencia del programa.

Es un programa a medio camino entre CAD y animación 3D, ya que tenemos todas las posibilidades que podemos encontrar en un programa de CAD y además podemos ver nuestros diseños en tres dimensiones con los colores elegidos y desde la vista que deseemos, por supuesto, esto no está conseguido con la misma calidad que puede hacerlo un programa dedicado exclusivamente a ese fin (para ello podemos utilizar el Videoscape), pero sirve de gran ayuda como orientación para ver el diseño final, que es de lo que se trata. Esto último es muy importante ya que gracias a la total compatibilidad entre ficheros en el Amiga, cualquier objeto que realicemos puede ser utilizada más



Con Modeler-3D podemos generar una pirámide vectorial y animarla o recorrerla a vista de pájaro.



tarde en el Videoscape 3D para hacer animaciones, y no solo los objetos, sino también las animaciones mismas pueden ser diseñadas desde aquí para luego ser leídas por el Videoscape, es decir podemos definir el camino que seguiría una hipotética cámara alrededor, o por el interior, de nuestro diseño, definiendo los cuadros entre cada paso de la cámara, tomar un punto del diseño como centro de la animación y varias opciones de similar interés.

Pero esto no es todo, ya que tenemos la posibilidad de cargar objetos creados con el Videoscape, o cargar objetos creados como un dibujo en dos dimensiones que haya sido realizado con cualquiera de los programas de dibujo Aegis, para luego pasarlo a tres dimensiones, o si nos apetece cargar objetos salvados desde el Sculpt 3D como ".scene", esto es muy interesante ya que utilizando como programa intermedio el Modeler 3D podemos pasar un objeto del Sculpt al Videoscape.

Como puede verse, el Modeler es un programa que está orientado al Videoscape, está creado para trabajar con él pero esto no es ningún inconveniente para aprovechar diseños de otros programas.

Videoscape

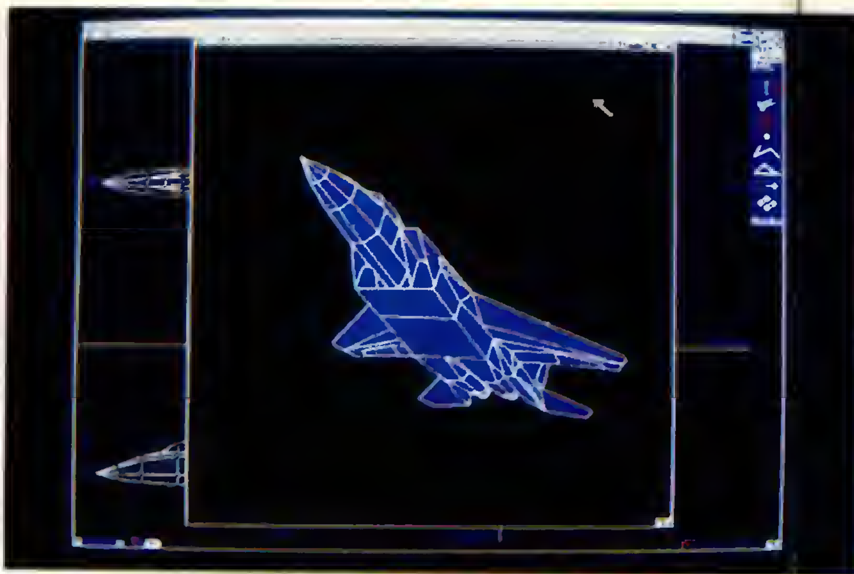
El segundo programa que vamos a tratar es el Videoscape. Este como ya hemos dicho está dedicado a la animación en tres dimensiones. Es un programa de manejo muy simple, lo que no quiere decir que el programa también lo sea, ya que está muy elaborado y tiene muy pocas limitaciones a la hora de realizar una animación.

El programa consta de tres discos, aunque lo realmente necesario se encuentra en el primero, en el que podemos encontrar no solo el Videoscape 3D, que es el corazón y el fin último de estos tres discos, sino que tenemos algunas herramientas muy variadas que nos harán mucho más fácil la vida a la hora de ponernos a diseñar formas y figuras. El segundo disco está lleno de objetos que están a nuestra entera disposición, entre ellos se encuentra un directorio donde podemos encontrar el alfabeto entero, de la A a la Z, esto es ideal para crear logos en tres dimensiones, del tipo de los que podemos ver en los telediarios de televisión. Por último el tercer disco tiene unas animaciones que nos darán una idea de lo que es capaz de realizarse con el Videoscape.

Como decíamos, en el primer disco podemos encontrar una serie de programas que nos pueden ayudar a crear



El menú es muy simple y ofrece una amplia gama de resoluciones de pantalla. (Videoscape)



La figura puede realizarse fácilmente con el editor. (Modeler 3D)

figuras, mezclarlas, etc. El primero de estos es el D3D, que es un diseñador de objetos, del cual hay que reconocer que no es una maravilla en cuanto a opciones, pero que sirve perfectamente para crear figuras que no sean muy complicadas, aunque siempre tenemos la posibilidad del Modeler para que nos heche una mano, con el que no tendremos problemas para crear ninguna figura, de todas formas frente al Modeler hay que reconocer que el manejo de este pequeño diseñador es realmente fácil de usar. También tenemos la ventaja de que podemos aprovechar los diseños creados con un programa de dominio público que circula por ahí y se llama ROT, ya que el D3D es compatible con su formato (En realidad el D3D es una versión mejorada y más potente del ROT). Dentro de este minidiseñador, también podemos encontrar un miniproyector, o mini creador de secuencias, ya que cualquier objeto que creemos en el D3D, (o que carguemos en él), podemos animarlo también de un forma muy sencilla aquí, desde luego no puede compararse la calidad de esta animación con la que se puede crear en el Videoscape, pero desde luego es una gran ayuda por que podemos ver el objeto creado desde cualquier ángulo, y además en movimiento, cosa que puede ser muy útil en algunas ocasiones, ya que si salvamos a disco un diseño para utilizarlo en el Videoscape, ya no lo podremos cargar más aquí, y si tenemos un error en el objeto podemos encontrarlo aquí antes de que sea demasiado tarde, de todas formas esto último tampoco es un gran problema pues podemos salvar el diseño en formato ROT y volverlo a cargar otro día.

Otro de los programas de ayuda que hay en el disco es el EGG (Easy Geometry Generator), que viene a significar algo así como Fácil Generador de Geometría. Ya el nombre nos da una pista para saber hacia lo que está orientado este programa, es una utilidad que nos va a ayudar a crear una serie de figuras predefinidas con las características que deseemos. Las figuras que podemos crear son cajas rectangulares, esferas o elipsoides, conos simples, cilindros simples, superficies de revolución (esto es muy útil), un área esférica de estrellas, las cuales se colocan a azar, superficies rectangulares planas y a cuadros, fractales rectangulares y por último podemos crear un anillo de montañas. Dicho todo esto así puede parecer un poco soso pero cada una de las figuras tiene una serie de opciones que en algunos casos dan una gran versatilidad al programa, y esto sin contar con el trabajo que nos puede ahorrar a la hora, por ejemplo, de crear una esfera, unas montañas, o cualquier figura.

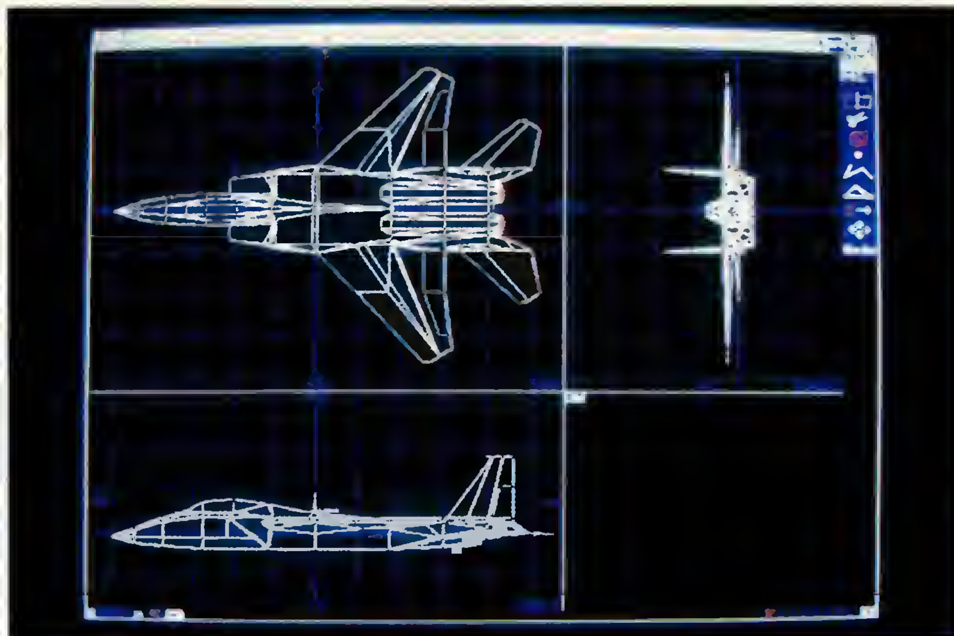
La elaboración de los objetos y de los escenarios no representa mayor problema con el Modeler 3D, un sencillo y potente diseñador.

El último de los programas de ayuda es el OCT (Object Composition Tool) o Herramienta para Composición de Objetos. Su pincipal cometido es el de ayudarnos a la hora de mezclar una serie de objetos para crear una composición, pero no sólo nos va a ayudar a esto, sino que nos da la posibilidad de que el objeto que carguemos pueda ser escalado, movido de su posición original, rotado sobre cualquiera de los tres ejes o simplemente cambiar alguno de los colores que tiene por uno nuevo. Hay que decir que no hay que manejar varios objetos para usar el OCT, sino que podemos utilizar uno simplemente para cambiarle los colores o para hacer copias de él y así por ejemplo tener tres casas en la misma escena.

Y por fin llegamos al programa central, el Videoscape 3D, que como se mencionó antes, es muy sencillo de manejo, ya que tiene un pequeño conjunto de opciones con el que manejamos todo en el programa. Estas opciones nos permiten cargar los objetos antes creados, uno o más, ya que se pueden mezclar, o mejor dicho metamofizar, pues al final los objetos que creemos se reducirán a uno solo. También podemos cargar el recorrido que deseemos para la cámara, de forma que esta se mueva entre los objetos de forma predefinida, o bien podemos mover nosotros mismos la cámara manualmente. Esto último es facilísimo, los controles se encuentran en el teclado númerico, y es realmete delicioso moverse a través de las figuras como cada uno quiera.

También pueden ajustarse parámetros como el zoom, los cuadros entre planos o la dirección de la luz (aunque se hecha en falta poder controlar la intensidad de ésta), etc. Otra serie de parámetros que podemos ajustar son los corresponidentes a las opciones de vista, es decir, podemos elegir entre ver la figura sólida o como una figura de "alambres", el color del cielo o del suelo, se puede elegir entre cuatro resoluciones, todas ellas en overscan, estas son 352x220 (baja resolución), 352x440 (baja resolución en interlace), 704x220 (resolución media) y 704x440 (alta resolución). Algo curioso en esta clase de opciones es la posibilidad de cargar una pantalla para el primer plano y otra para el fondo, de forma que podemos hacer que la animación se desa-

Creador:	
AEGIS	
Distribuidor:	
IBERGEN	
Equipo requerido:	
Amiga 500. Se aconseja ampliación de memoria.	
Lo mejor:	
Muy profesional y sencillo.	
Lo peor:	
Instrucciones en Inglés.	
Precio:	
Videoscape: 25.500 (+IVA)	
Modeler 3D: 13.500 (+IVA)	



Planta, alzado y perfil elaborados en el Modeler3D

rrolle en la luna, en el fondo del océano, o tener como primer plano la consola de una nave espacial.

Desde luego este programa es indispensable para cualquiera que desee "moverse" por el mundo de la animación en tres dimensiones, y con la ventaja sobre otros programas que no necesitamos gastarnos ningún dinero en ampliaciones de memoria ni periféricos, ya que corre sin problemas en un Amiga 500, con 512K y una unidad de disco, aunque eso sí, algunas de las opciones (como las resoluciones más altas) nos serán vedadas a no ser que se tenga como mínimo 1 Mega de memoria.

El manual también es muy completo y no hay problemas para entenderlo, a no ser el del idioma, pero salvado este pequeño obstáculo, gracias a las explicaciones tan claras del manual, pronto podremos soltarnos de la mano y hacer nuestras propias obras de arte, y esto no sólo va por el Videoscape sino también por el Modeler.

José González Villarreal

SUPERTRUCOS



MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (Indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

SOFTWARE

MUSIC MAESTRO

Más música para Spectrum

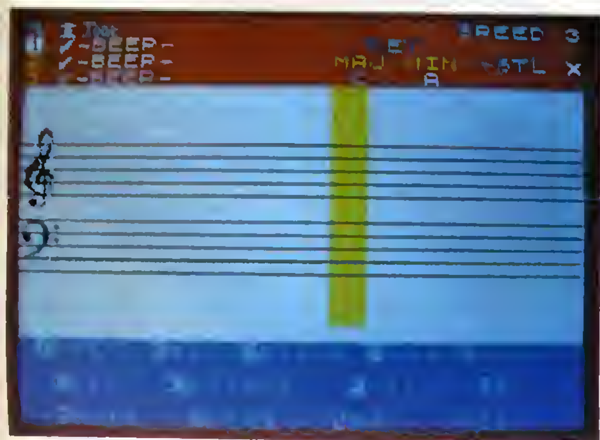
Muchos han sido a lo largo del tiempo los programas de música que han deleitado a los usuarios de Spectrum, desde los primeros como Music-X, A-Drum, Wham!, y otros muchos, hasta los más avanzados como el que nos ocupa este mes: Music Maestro.



Music Maestro es uno de los últimos programas de música editados en nuestro país para Spectrum y programado por Torchraven, una firma inglesa que se dedica a la programación de utilidades.

Music Maestro es un completo editor de partituras con el que podemos explotar a tope las posibilidades del Spectrum y podremos generar todo tipo de sonidos con un potente menú que nos permitirá cambiar la onda acústica.

Se nos permite generar toda clase de ruidos, al igual que ocurre con los sonidos. También podemos componer en tres pentagramas, logrando que suenen a la vez con un sistema idéntico al que utilizaba "Wham!" en los ordenadores de 128K.



El programa es sumamente fácil de manejar, situamos las notas deseadas con su duración correspondiente en el pentagrama y ¡voila!, podemos escuchar la melodía que llevamos compuesta hasta el momento, cortarla para después de unirla, pegarla, y otros menesteres ya típicos de esta clase de programas.

Algo sumamente útil y que nos ha sorprendido bastante es la posibilidad de meter los ritmos en un canal, para estudiarlos por separado del resto de la canción.

También podemos escuchar en un momento determinado y mientras se está ejecutando la partitura que llevamos compuesta, un canal determinado, para que, al igual que podemos hacer con los ritmos, lo podamos estudiar y modificar o variar con más detenimiento.

Music Maestro es un completo programa que hará las delicias de todos aquellos usuarios a los que les gusten las cosas de este tipo. Además, como decíamos líneas más arriba, es sumamente fácil de manejar. y tanto para los principiantes como para los más entendidos en temas musicales, es una verdadera delicia manejar este Music Mamestro.

En definitiva, un buen programa para nuestro querido Spectrum, que si bien se le pasó el tiempo de esplendor, aún le queda un gran recorrido en cuanto a software se refiere. De todas maneras lo mejor es que lo probeis vosotros mismos y os lo paseis en grande componiendo vuestras propias melodías.

César Valencia Perelló.

Creador:
TORCHRAVEN

Distribuidor:
MICROSAT.

Equipo requerido:
SPECTRUM 48K o 128K.

Lo mejor:
Muy completo.

Lo peor:
Las instrucciones en inglés.

Precio:
2.688 pesetas.





Por acuerdo con Duintronic S.A.



Deja libre tu memoria...





GL SOFTWARE

CTA. STO. DOMINGO, 11 - 3º EXT 1 TELF: 5591751 - 5591686 - FAX: 5590063



MADONNA Y ATARI

Realmente Madonna no tiene mucho que ver con Atari, más bien quien lo tiene que ver es su música, y más exactamente Mike McKnight, teclista de Madonna durante el "Blond Ambition World Tour 1990", la última gira de la cantante americana en nuestro país.

Durante su estancia en España pudimos obtener una interesante entrevista con Mike McKnight, quien nos habló de una de las aportaciones que hace la informática a la música de hoy en día, así como de algunos aspectos en la preparación del "Blond Ambition Tour" de Madonna.

PREGUNTA.- ***¿Cuanto tiempo hace que utilizas los ordenadores en el campo musical?.***

RESPUESTA.- Tan pronto como salió el MIDI compré un Commodore 64 para el cual Sequencial Circuits de California hizo un pequeño interfaz y adquirí el primer secuenciador que se lanzó al mercado para éste, que era de la compañía Dr. T.

Y, luego, cuando salió la versión 1040 del ST de ATARI y vi que Dr. T. estaba haciendo software para el ATARI inmediatamente fui y me lo compré. Y he estado utilizando el software de Dr. T. para ATARI desde entonces.

P.- ***¿Para qué aplicaciones utilizabas en principio el ATARI ST?***

R.- Tal y como te dije me pasé del Commodore al ATARI ST porque el ATARI era más potente y más rápido y tenía más memoria, además había muy buen software para él en el mercado en lo relativo a secuenciadores, programas de bibliotecas de sonidos, y cosas así.

P.- ***¿De quién fué la idea de informatizar parte del "Blond Ambition Tour"?***

R.- En lo que se refiere a este tour fué principalmente una idea de Madonna. Ella tiene un completo control creativo en todo lo que comprende desde la puesta en escena, hasta la música, pasando por la apertura del concierto o la iluminación.

Puede darle a algunas personas la impresión de excéntrica o rara pero no lo es; es una mujer muy inteligente, muy despierta, y sabe exactamente lo que quiere de sus músicos y de su equipo de colaboradores. Así que fué fundamentalmente idea suya.

Ella tan sólo me dió una idea de lo que quería y yo me las arreglé para hacerlo funcionar cada noche sin problemas. Básicamente lo que quería era un enfoque tipo Synclavier pero sin tener que llevar uno en la carretera por-

que estos aparatos son extremadamente caros y siempre se rompen. Mi ATARI nunca se ha estropeado y funciona de maravilla.

P.- ***¿Cuantos ATARI ST llevas en el Tour?***

R.- Tengo dos Stacys, uno con disco duro de 40 Megas y el otro sin disco duro, y un 1040 ST.

P.- ***¿Qué función concreta realizan los ATARI ST?***

R.- La forma en que está secuenciado el Show se basa en que todo el escenario está tocando y cantando en directo a la par de lo que yo tengo. Así que yo le envío al batería una claqueta que él escucha constantemente en su monitor, y cualquier otra persona del escenario que lo quiera escuchar también puede hacerlo.

Tengo muchas partes de percusión funcionando como, por ejemplo, maracas que van a semicorcheas, o partes que son muy repetitivas y muy aburridas de tocar pero que necesitan estar ahí. También tengo muchos fragmentos de teclados que son muy reiterativos pero que también necesitan estar ahí, así como partes de bajo sintetizado. Además, toco fragmentos (en los teclados) desde mi puesto bajo el escenario.

Así pues, el ordenador, es como ocho, nueve o diéz músicos allá abajo, aunque todo el mundo sobre el escenario está tocando en directo. Tengo también un montón de voces muestreadas (grabadas digitalmente y almacenadas por medios informáticos), pero ni Madonna ni sus acompañantes están fingiendo que cantan. Es como llevar unas cuantas personas más en los coros del Tour.

Es tonto disponer de toda esta tecnología y no utilizarla. No estamos intentando sustituir a las personas, estamos simplemente intentando dar a la gente del público el mejor show posible, el mejor sonido posible; por eso lo utilizamos.

P.- ***¿Porqué te decidistes a utilizar los ATARI ST en lugar de otros ordenadores?.***

R.- El ATARI funciona, funciona muy bien; lo he utilizado en el estudio de grabación. Conozco a mucha gente que tiene Macintosh; de hecho, hemos tenido unos dos o tres Macintosh en la carretera y todos se han estropeado en un momento u otro, mientras que mi ATARI ha estado en tormentas de lluvia y nunca, jamás, se me ha roto. He tenido mi ATARI 1040 ST desde 1985 ó 1986 y se ha portado muy bien, no se me ha estropeado nunca.

Además, me gusta el hecho de que se esclaviza a SMPTE directamente; no precisa pasar el SMPTE a código de tiempo MIDI y de ahí al ordenador, porque esto le resta velocidad a todo y, además, el ST funciona sin dar problemas. A mi no me importa cuanto más dinero cuesta un Macintosh, no por ello me va a dar un mejor rendimiento. Los Mac son buenos ordenadores, para algunas cosas, pero en comparación con un ATARI realizando las mismas funciones, el ATARI lo hace mejor y por menos dinero...así son las cosas.

P.- ***Ya has mencionado el sotfware que empleas, pero ¿podrías ser más específico y detallarnos que programas utilizas y para qué?.***

R.- Utilizo software de la casa Dr. T. para todo. Tengo el nuevo (secuenciador) KCS nivel 3, el cual es un software muy potente, y utilizo X-oR para guardar sonidos y, como biblioteca de sonidos, tengo el editor Proteus. Ellos tienen el editor DX-7 y todos los demás pero yo utilizo sobre todo el X-oR porque es muy rápido y flexible, funciona muy bien.

El único software que utilizo que no es del Dr. T. es Soundesigner para el ST, pero quisiera que los programadores escribieran mejores programas de edición de muestras (de sonido) para el ST. Es en lo único en lo que los Macintosh lo hacen mejor; no existe un programa como el Alchemy para los ST en este momento. Pero en cuanto a los secuenciadores del Dr. T., con ellos puedo correr en círculos alrededor de Performer o cualquier otro software (de Macintosh) que hay en el mercado. Así que eso es lo que utilizo.

P.- ***¿Cómo ves el futuro de la informática musical y el MIDI?.***

R.- Una cosa que el MIDI necesita hacer de inmediato es lograr disponer de más de 16 canales. Con todos los intrumentos multitímbricos que hay en el mercado necesito más de 16 canales MIDI. No solamente a través de mi ordenador; tengo que poder direccionar de 48 a 96 canales MIDI directamente y creo que se van a hacer algunas cosas como incorporar la nueva unidad Lone Wolf, que está basada en fibra óptica en vez de MIDI, con lo que es más rápida.

Por otro lado, debe de haber una manera de desplegar los datos para que no sea tan lento cuando tienes muchas cosas ocurriendo a la vez. No he tendido ningún problema con ello en este tour, pero cuando estoy haciendo trabajos en el estudio, grabando discos en los que hago todas las partes, se suele ralentizar algo.



Mike McKnight ante un Atari. Según nos comenta Mike, el Atari sí es el ordenador ideal para dedicarse a la música. Es barato, resistente y dispone de una gran variedad de programas profesionales.



Mike prueba uno de los ritmos tocando los teclados y controlando el ordenador.

P.- ***¿Qué le dirías a cualquiera que está pensando en trabajar con ordenadores en el campo de la música?.***

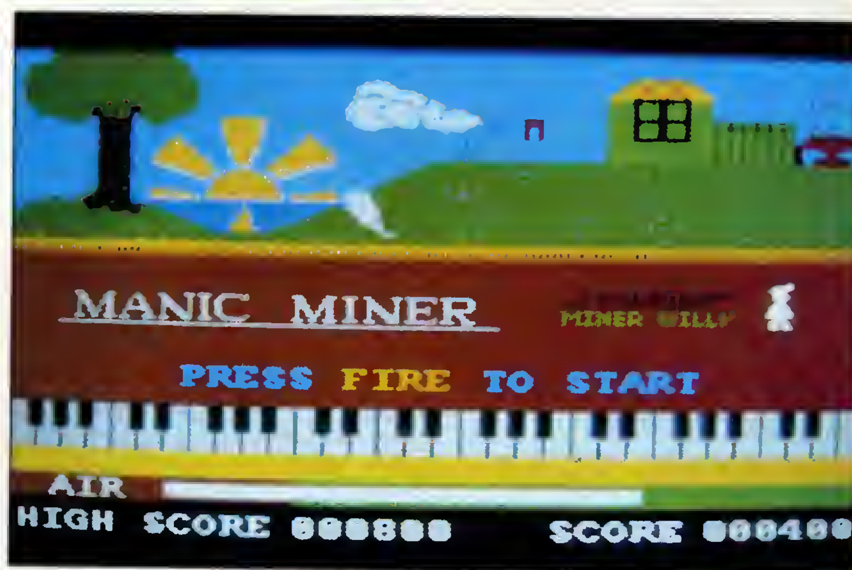
R.- Le diría a quién quiera que fuese y que le interesara, que hay que dedicarle mucho tiempo porque no hay ninguna forma sencilla de hacerlo. No puedes sencillamente leer revistas, tienes que encerrarte en una habitación y dedicarte a ello; y continuar haciéndolo, incluso si lo haces mal.

Es como todo, no te conviertes en un buen pianista con simplemente leer sobre cómo tocar el piano; tienes que encerrarte en una habitación y dedicarte de verdad a ello. Y ya no basta con ser un informático, tienes que saber tocar bien, así que tienes que equilibrar todo eso, por eso estoy donde estoy. Se me incluye oficialmente en el grupo que acompaña a Madonna pero soy mejor en tecnología, así que... más adelante lograré combinar todas estas cosas juntas pero hay que seguir trabajando en todo a la vez: tienes que tocar, tienes que programar, tienes que mantenerte al tanto de todo. Así es como andan las cosas en la profesión aquí y ahora.

MANIC MINER

Con resaca de los ochenta...

Cuando el Spectrum salió a la venta a principios de los ochenta, se inició una verdadera avalancha informática, tanto en la investigación para la creación de nuevos ordenadores "caseros" que pudiesen competir con este peculiar aparato, como en el desarrollo de software recreativo o juegos de ordenador.



Todavía recuerdo los primeros juegos, pioneros en el campo... La verdad es que existía otra mentalidad distinta. Para hacer un juego sólo se medía la adicción que éste pudiese crear entre los jugadores, otros ingredientes como podían ser los mismos gráficos o el sonido, que hoy en día son factores indispensables, eran por aquel entonces harina de otro costal. El usuario se contentaba con menos..., pero en realidad, este es un hecho que venía en parte inducido por el desconocimiento previo de las capacidades de la máquina. Juegos tales como "Android One", "Scuba Dive", la saga de los "Horacio", "Atic Atac"... se inspiraban simplemente en la imaginación del programador, no se basaban en complicados argumentos de la película de moda, ni en un personaje famoso ni en nada parecido, ni siquiera se apoyaban en una campaña publicitaria, pero eran juegos entretenidos que nos hacían pasar a todos muy buenos ratos (A los usuarios prematuros que ya se hubiesen iniciado por aquella época).

Sin ir más lejos, pongamos por ejemplo al magnífico Manic Miner, un juego de plataforma que revolucionó el mundo de los videojuegos, en el cual desempeñábamos el papel de un minero llamado Willy que tenía que recoger todas las llaves de una mina para poder salir a la superficie. Contaba con veinte, atención: veinte pantallas, cifra que hoy en día parece ridícula, y nos hace soltar una pequeña carcajada. Manic Miner gracias a su gran jugabilidad, a su pegadiza melodía de fondo y a su pronta aparición en el mercado, logró convertirse en un número uno indiscutible y pasar a ser un verdadero clásico.

Hoy en día nos encontramos con un mercado dislocado en el que existe una gran competencia, y para que se venda un producto no es suficiente el hecho de que sea un buen programa, eso es algo que al usuario de actual no le importa lo más mínimo. Hoy por hoy una buena campaña publicitaria lo hace todo. Ya puede ser el juego más horrible, horrendo, detestable y aburrido, (de esos que nos hacen experimentar una sensación cercana a un ataque histérico cuando jugamos una partida y vemos la auténtica "basura" que hemos comprado, y mejor no damos nombres ni ejemplos...) que si se hace un buen lanzamiento, se venderá como rosquillas, y el usuario tan feliz con eso de que es el juego de moda.... Hay que verlo para creerlo.

El mundo de los ordenadores ha evolucionado muy rápidamente, y lo que hace unos años era el "no va más", el Spectrum, la máquina maravillosa, es, hoy en día, un ordenador que ofrece un camino distinto al mundo del software actual, simplemente distinto, las máquinas de 16 bits van poco a poco haciendose con el control, y es lógico, ordenadores superiores, más rapidos, con más memoria, mejor sonido, una gran capacidad gráfica, desplazan lentamente a la raiz del asunto, al progenitor, por decirlo de algún modo.

Pero aunque parezca mentira o nos extrañe, parece que todavía muchos usuarios tienen cierta añoranza a sus antiguos Spectrums, ya que el juego del que hablabamos líneas más arriba, Manic Miner, ha sido versionado integramente para las máquinas de 16 bits, por ahora sólo el Amiga, y lo curioso, es que no se ha hecho un Super-Manic Miner, como podía esperarse, sino que se ha dejado todo como estaba, no se han modificado ninguno de sus puntos claves, ni los gráficos, ni el colorido, ni la velocidad del movimiento, ni las pantallas.., nada en absoluto.

La verdad es que esto puede parecer una contradicción, que en una máquina de capacidades muy superiores a los primeros Spectrum, tengan que hacer algo "calcado" textualmente a la versión genuina... Esto demuestra que todavía esas máquinas maravillosas de las que hablabamos al principio tienen un hueco para ellas, y es que lo bueno... ¡perdura!.

¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!

LYNX™

EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR

Con tu Lynx podrás disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, toda la acción que la alta tecnología de ATARI pone en tus manos. Vive sus gráficos a "velocidad luz". Siente el vértigo de la aventura y envuélvete en sus trepidantes efectos de sonido.

LYNX incorpora:

- Microprocesador de gráficos de 16 bits.
- Pantalla de cristal líquido (LCD) a todo color.
- Paleta de 4.096 colores.
- Procesador de audio de 32 bits.
- Cuatro canales de sonido.
- Mandos ergonómicos.
- Cable Comlynx™ para jugadores múltiples.
- Conexión para auriculares. (opcionales)

* Además incluye tarjeta de los "California Games" (4 apasionantes juegos).

¡LYNX la nueva generación de ATARI...!

...Y para que no te quedes "fuera de juego" ATARI te ofrece más alternativas:

VCS 2600, la consola más vendida de la historia a un precio excepcional.

VCS 7800, con gráficos y sonido más potentes y la ventaja extra de su compatibilidad con la VCS 2600 para que puedas alternar entre los cientos de juegos disponibles en el mercado.

VCS 2600

VCS 7800

LYNX, VCS 2600 y VCS 7800, tres formas distintas de divertirte ...y son ATARI!!!

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195 Alcobendas 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11



Los llamados "juegos de guerra" o Wargames constituyen un género que ha sido desde el principio de los juegos de ordenador desplazado y casi ignorado en España. La causa ha estribado casi siempre en el hecho de que requerían unos conocimientos de inglés relativamente altos, o bien una lectura tranquila y atenta del manual, y como hasta hace pocos años los juegos se conseguían de forma poco lícita...

RORKE'S DRIFT

Un panorama muy negro

Pero de una forma u otra, el hecho es que esta amplia familia de juegos ha sido generalmente un pastel poco atractivo para las empresas distribuidoras, que no veían un negocio rentable en realizar un lanzamiento por todo lo alto de un título que no amortizaba nunca el gasto. Así fue durante mucho tiempo, hasta que System 4 relanzó unos viejos pero buenos títulos de la compañía PSS.

Precisamente es System 4 quien nos trae este Rorke's Drift, realizado por Impressions. El argumento nos sitúa en Natal, provincia de la República Sudafricana. Esta zona, y concretamente Zululandia, sufrió la invasión o la "colonización" de los británicos, como la llamaban ellos. Nosotros estamos al mando de un pequeño puñado de hombres (137 en total, contando heridos, médicos. sargentos, encargados del almacén y oficiales), que se encuentran en una explanada esperando el ataque de 4.000 guerreros zulús. Como véis, la proporción es totalmente justa.

En realidad, si tenemos en cuenta que los guerreros zulús no atacarán más que cuerpo a cuerpo, mientras que nosotros disponemos de armas de fuego, la balanza se inclina algo hacia el centro, pero con todo sigue siendo una exageración (si descontamos a los médicos y encargados del almacen o "storemen", nos quedan 127 hombres que pueden atacar, incluyendo a los heridos. Algo así como que cada uno de los nuestros debe matar a 31 negritos antes

de estirar la pata). Pero el juego está basado en un hecho histórico, así que habrá que creerselo.

La novedad que aporta este juego, y que constituye su baza fundamental para atraer al cliente, es que manejamos a cada uno de los 137 hombres de manera independiente. También se anuncia con otras virtudes, como la exactitud de la simulación desde el punto de vista histórico, la facilidad de uso (ya hablaremos, ya...), el que cada pieza represente un solo hombre, el mapa en tres dimensiones y el movimiento y combate animado (esta afirmación daría lugar a profundas discusiones sobre el tema).

Pero antes de pasar a las virtudes y defectos, es preferible hacer un somero repaso por las características y posibilidades que ofrece el juego. Empecemos por la introducción que, con buen criterio, desde luego, se ofrece al principio.





Variedad de opciones

Con una pantalla de presentación como fondo y un puntero que está oculto en la esquina superior izquierda nos aparece la primera tanda de opciones: el idioma que deseamos. Con la ayuda del saltarín puntero (porque se mueve a saltos) debemos escoger entre americano, alemán. francés, inglés, italiano y español. En el disco se puede encontrar la evidencia de que entre el inglés y el americano no hay ninguna diferencia, pero lo importante, ya que presumiblemente todo jugador que lea estas líneas preferirá el español, es que para que el ordenador reconozca nuestra elección deberemos marcar en la zona superior derecha de nuestra bandera. Así que no apuntéis en el centro, como sería lógico, porque vuestros esfuerzos serán infructuosos.

Tras esto comienza a sonar una música que nos acompañará durante todo el juego y durante todo el periodo de convalencia en el hospital por la otitis que producirá. Sarcasmos aparte, hay que reconocer que la música sería más que agradable si sonara sólo al comienzo, pero es que no hay forma de anularla desde el teclado, y es demasiado repetitiva. Por lo demás no hay ningún sonido, así que puede bajarse el volumen del ordenador.

Una sencilla presentación y comienza la partida. El juego actúa en dos modos: en uno de ellos, y con el ratón y un menú de iconos, podemos seleccionar a cada uno de los soldados y ejercer las acciones pertinentes sobre ellos. Durante esta fase no se produce cambio alguno en la situación de la contienda, lo que la convierte en la fase de preparación de movimientos. Es la otra fase en la que se produce la acción en sí, y donde podemos desplazarnos por el extenso mapeado haciendo scroll y observando la animación que prometía la caja del juego en su parte posterior. Esto se convierte en una especie de revisión para ver como se desarrolla la batalla y dónde hace falta realizar movimientos tácticos.

Pasemos a ocuparnos del primer modo. Al "pinchar" uno de nuestros hombres con el ratón un segundo puntero de color rojo aparece para indicarnos quién tenemos seleccionado. El susodicho caballero aparece en una ventana en el centro del menú, mientras que su rango y número de orden aparecen en una línea inferior. Pulsando con el ratón de nuevo sobre la ventana aparece otra en la pantalla de acción a la vez que dos flechas, cada una de ellas señalando un sentido de giro, rodean al hombrecillo de la ventana. Con estas flechas podemos cambiar la posición del soldado entre ocho posibles que abarcan todas las direcciones. Por su parte, la ventana que cubre la zona de acción nos permite mover al soldado (desplazarlo de una parte a otra de la pantalla, para que quede más claro), ponerlo firme, hacerlo luchar con un enemigo (situación que se activará automáticamente cuando sea necesario), que dispare a uno cercano, o bien que se arrodille y dispare a



larga distancia, e incluso hacerle descansar. Con esta ventana podemos saber también como anda nuestro personaje de munición, arrojo, vitalidad, etcétera.

En cuanto al menú, dispone de seis iconos además de la mencionada ventana. Incluyen estos iconos operaciones de disco (grabar y cargar partidas), un calendario que señala la fecha, un reloj que nos mostrará estadísticas de muertos, heridos y sanos de cada bando y el tiempo transcurrido, un mapa a escala con el que nos podemos desplazar a través de todo el campo de juego (lamentablemente este mapa sólo refleja el terreno y no los hombres, así que su utilidad está muy limitada), una cruz roja que nos mostrará de nuevo las bajas, y una flecha que apunta a la derecha. Esta flecha nada tiene que ver con desplazamientos de la pantalla, y en realidad sirve para cerrar el menú o la ventana en la que se encuentre. Al utilizarla pasamos a la fase de movimiento.

En la fase de movimiento vemos las evoluciones de nuestros bravos guerreros, y podemos desplazarnos por el mapa moviendo el puntero al borde de la pantalla con lo que ésta comenzará a desplazarse en forma de scroll. Unas coordenadas en la esquina izquierda nos indican la posición que estamos observando en cada momento.

Este es el argumento del juego y sus posibilidades. El hecho de controlar a cada hombre por separado y el que se tenga en cuenta su munición y otras características lo hacen suficientemente complicado como para que rinda a nivel estratégico. Sólo que...

Verdades a medias

Lamentablemente, y en contra de mi filosofía de vida, a casi todo lo que he dicho anteriormente le faltaban matices que cambiaban mucho lo que en realidad estaba explicando. Eran verdades a medias que ahora voy a descubrir.

Lo primero es que el hecho de manejar a 137 hombres parece algo interesante, pero en la práctica se convierte en monótono y muy, muy pesado, no sólo por la cantidad de hombres a controlar, sino también por la disposición inicial de los mismos, formados en varias filas que hace imposible sacar a los hombres del centro de la formación sin abrir antes un camino, lo que equivale a retirar a los soldados que interrumpan el paso.

Lo segundo es que, efectivamente, en la caja que trae el disco y las instrucciones se hace mención a una serie de características más o menos innovadoras, pero...

La mencionada facilidad de uso no lo es tanto, entre otras cosas por la deficiencia en el movimiento del puntero, por la necesidad a menudo de tener que marcar varias veces en cada icono para que el ordenador nos haga caso y, sobre todo, porque conseguir que vuelva a aparecer el menú una vez ocultado se consigue a base de pulsar incesantemente los botones del ratón.

El mapa en tres dimensiones es más bien un mapa con una buena sensación de perspectiva pero que está muy lejos de juegos como el Treasure Trap o los de la serie Ultimate.

En cuanto al movimiento animado... supongo que esto lo pusieron en un momento de euforia. Generar menos de dos imágenes por segundo cuando sólo se trata de mover unos sprites, que dicho sea de paso, no son demasiado grandes (en torno a 16*32 pixels de baja resolución), no llega al límite de animación, y al jugador más bien lo desanima.

Ya que tocamos el tema del movimiento hay que hacer referencia al scroll. Aparte de que su velocidad está en función del número de elementos presentes en la pantalla, su brusquedad es sumamente molesta. Este scroll es, con mucho, lo más negativo de todo el juego.

Quedan por mencionar los gráficos y la adicción. Los primeros son discretos solamente. Superados en la versión Atari, su diseño es más regordete. El colorido, justo es reconocerlo, es bastante acertado, aunque no haya una profusión excesiva de tonalidades.

De la adicción, y en vista de lo relatado, ¿qué se puede decir?. Si eres un fanático de los wargames, y te sientes capaz de soportar todos los inconvenientes, las características que Rorke's Drift ofrece pueden dar mucho de sí. Pero advierto que este juego tiene unas necesidades hardware adicionales: un vaso, una botella de agua y una caja de tranquilizantes para aguantar los fallos.

En fin, que si Kenny Dalglish Soccer Match hizo que los componentes de Impressions se merecieran un tirón de orejas, con Rorke's Drift se merecen que se las corten.

Ricardo Palomares.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un lamentable ejemplo de porqué los Wargames no han tenido éxito en nuestro país. Graves fallos de programación estropean lo que de otro modo podía ser, sino un clásico, sí un gran juego.

Otras versiones:

Amiga y Atari ST

Creador:

Impressions.

Distribuidor:

System 4.

Lo mejor:

Algún destello de calidad.

Lo peor:

El conjunto en general.



Sonido:	4
Gráficos:	6
Adicción:	3

MOBILEMAN

¿Una nave espacial a pedales?

MobileMan es una especie de juego con toques de los ya genuinos "juegos de plataforma", en el que controlamos a un pintoresco heroe que va montado en algo así como una nave espacial "a pedales", sí, sí, por increible que parezca ya no saben que inventar...

Nuestra misión es la de desactivar una bomba situada al final de un irregular y complicado recorrido, que deberemos, sin duda, trazar varias veces hasta llegar a acabarlo. Las pantallas tienen una estructura típica que nos recuerda a "Billy en Barriobajero". Los enemigos se desplazan y mueven cíclicamente por las plataformas impidiéndonos el paso. Para pasar deberemos abrir fuego contra ellos, cosa que no es nada fácil, para destruirlos y poder de esa manera pasar.

Hay pantallas que nos darán más de un dolor de cabeza hasta averiguar la manera de conseguir pasarlas. Objetos que nos resultarán completamente nuevos en algunas pantallas, despertarán la curiosidad y nos invitarán a investigar una y otra vez hasta que descubramos su uso concreto.



Loriciels ataca de nuevo con este juego del mismo autor de otros ya clásicos como "Charly Diams" o "Angel de Cristal". Sin duda, Loriciels ha optado esta vez por volcarlo todo en la adicción en vez de otros aspectos estéticos como los gráficos o el sonido, y aquí tenemos el resultado...

El juego nos recuerda en parte por su concepción tan simple y su elevado índice de adicción a otro, también francés, y que probablemente recordaréis, Bubble Ghost.

Nuestra opinión

MobileMan no es un juego que llame precisamente la atención por su acabado o impresión estética, pero sin duda, y quizá para mejor, ha sabido resaltar otro aspecto muy importante: la adicción.

El juego posee un movimiento endiabladamente rápido y ajustado, nuestra "nave a pedales", valga la expresión, se desplaza como un rayo a traves de las múltiples pantallas que componen el mapa. La verdad es que el juego en si es rápido, desde el movimiento al desarrollo de la acción, todo se sucede a un ritmo muy veloz. Los gráficos son graciosos y hay una gran cantidad, no se puede decir que sean algo especial, simplemente cumplen con su cometido.

El sonido está bien realizado, una bonita melodía sirve de inicio al juego. Los efectos sonoros son buenos aunque no hay una gama demasiado amplia que digamos. La adicción, como os anticipábamos en los albores del comentario, es sin lugar a dudas el punto fuerte de este divertido "MobileMan". El aspecto en cuestión refuerza todo el programa en si, dándole otro aire distinto.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Loriciels ha desviado un poco su habitual trayectoria probando esta vez con un entretenido juego de plataforma. El resultado ha sido un juego adictivo y entretenido, aunque con gráficos y decorados demasiado simples.

OTRAS VERSIONES:
Sólo en Amstrad CPC.

Creador:
LORICELS

Distribuidor:
LORICIELS

LO MEJOR:
Muy divertido. Es un reto



Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	9



FOOTBALL

¿Todavía otro de fútbol?

Con la llegada de los mundiales se han sucedido con auténtico furor una avalancha de simuladores futbolísticos con el único afán, como ya viene siendo costumbre, de aprovechar la importante brecha abierta por este gran acontecimiento.

Aunque parezca que un servidor odia los juegos de fútbol, la realidad es muy distinta, y os aseguro que son mis favoritos. Cuando un filón como este se desaprovecha haciendo pésimos simuladores que sólo cuantan con un nombre conocido, bien sea el de una estrella de este deporte o cualquier otro, lo único que consiguen, en vez de hacernos pasar un buen rato, es que agarremos un ataque de nervios.

Adidas Football es un programa muy normalito, cuenta con una perspectiva aérea, igual a la utilizada por "Kick Off". El movimiento es rápido, dentro de lo que cabe, pero el scroll es lento y algo brusco. El método de control de balón, que sin duda es algo salido de cualquier cerebro maquiavélico, es lo que nos hará sufrir y sufrir hasta que lo logremos dominar ligeramente.

Antes de que la pelota salga despedida de nuestros pies, deberemos seleccionar la fuerza con la que chutaremos y lo más curioso: la dirección. Para ello contamos con la "ayuda" de un marcador situado en la parte inferior de la pantalla que nos dará información acerca de estos datos.

Lo menos agradable es comprobar como en las primeras partidas, parece que en lugar de selecciones como Alemania o Argentina, juegan niños de cinco años, propinándole al esférico flojos y discordes puntapiés. Además, una vez que pulsamos fuego, deberemos haber ajustado previamente los parámetros anteriores, acción que sin lugar a dudas nos traerá más de un quebradero de cabeza, sobre todo, si lo tenemos que hacer con el balón controlado y en veloz carrera hacia la portería contraria.

Nuestra opinión

Adidas Football es un buen programa de fútbol, pero que sin lugar a dudas no marcará un hito, como marcó en su día el ya clásico "Match Day" o su segunda parte. En este juego se ha buscado más que la calidad del mismo, una posible comercialidad basada en el nombre de su patrocinadora: Adidas.

Los gráficos son pequeños y están lo suficientemente bien definidos como para distinguirlos. Podemos desplazarnos hacia todas las direcciones, con el único problema de que no se nos escape el balón (Recordemos que la forma de control de balón es idéntica a la de Kick Off, el balón no va pegado a nuestros pies, sino que somos nosotros los que nos tenemos que pegar al balón y situarlo en la trayectoria que más nos convenga).

Los movimientos son rápidos, y eso sí, no demasiado suaves, sobre todo el scroll del campo, que a veces logra confundirnos. Es una pena, porque el juego tendría un gran dinamismo si no hubiese sido por el problema del control de balón, cosa que por otra parte, lo mismo levanta usuarios entusiastas de este juego...

El sonido es casi inexistente, y los efectos sonoros son los ya típicos de esta clase de juegos: puntapié, pito del árbitro, etc... En definitiva, a nuestro juicio Adidas Football es un buen programa, que podía haber llegado bastante más alto..

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Adidas Football es un juego que como el resto de programas de fútbol, nos hará pasar un buen rato. Sin duda, lo mejor es que vosotros mismos lo probéis.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA, ST, Amstrad CPC, Spectrum y Commodore

Creador:

OCEAN

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Adictivo

Lo peor:

El control de balón



Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	7

DAYS OF Thunder

El juego de la película



"Construidme un coche y ganaré Daytona"

(Tom Cruise)

MINDSCAPE te presenta la licencia oficial del próximo film protagonizado por

TOM CRUISE

- VECTORES POLIGONALES EN EL DISEÑO DE SUS GRAFICOS
- SECUENCIAS RECIPROCAS DE PARADAS EN BOXES
- MULTIPLES PUNTOS DE MIRA DE CAMARA
- BANDA SONORA DE LA PELICULA
- DISPOSICION PRECISA Y REALISTA DE LA PISTA

¡Siente la pasión por los coches!

Vive la emoción y la acción a 320 Km/h en las carreras de los excitantes circuitos de Norte América (NASCAR).











DISTRIBUIDO POR



C. FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID TEL. 450 89 64



Buen nivel

Desde hace mucho, mucho tiempo, antes incluso de que los ordenadores actuales existieran, el hombre ha intentado construir máquinas que imitaran la inteligencia humana. El álgebra y el ajedrez eran los temas que más atraían a los sesudos científicos entre los que hay que mencionar a Torres Quevedo, español donde los haya, fabricante de un artefacto llamado Ajedreziata, capaz de dar mate al rey con una torre y un rey.

Los tiempos avanzan que es una barbaridad, y de ese instrumento lleno de ruedas dentadas y con doscientos años encima a nuestro Amiga, con sus capacidades quasi-asombrosas de gráficos y sonido, hay unas cuantas diferencias. La más evidente sea quizá que podemos jugar a matamarcianos que en ningún caso desarrollan nuestra inteligencia (más bien lo contrario) de la misma manera que podemos mantener profundos retos mediante partidas de ajedrez o damas.

Precisamente este juego es el que Infrogames ha llevado a unos cuantos ordenadores, entre ellos el Amiga. Del juego en sí poco puede decirse que no se sepa ya, excepto unos cuantos detalles que conviene tener en cuenta a la hora de jugar.

El primero y más evidente es que no se juega en un tablero de 8 x 8, sino de 10 x 10, con lo cual cada contendiente dispone de veinte fichas. Otro apunte se hace respecto a la reglas que obligan a comer siempre, y hacia atrás cuando sea posible. Como todos los juegos tremendamente populares (a excepción del ajedrez), las damas tienen ya distintas reglas según la región donde se juegue (concretamente, estas damas corresponden a las Polish Draguhts, Damas Polacas), y esto puede desconcertar al principio.

En lo que respecta a esta cibernética versión, hay que decir que tiene un alto número de variantes y cierta parquedad en el acabado. Digamos que es un buen juego de damas, pero un flojillo juego de Amiga.

Lo cierto es que los gráficos son correctos, pero en ningún caso sorprendentes, e incluso se echa de menos poder variar el ángulo de vista o el tipo de representación gráfica (estilo de la piezas, perspectiva, colores...). Del sonido no se puede decir lo mismo. En justicia, del sonido no podríamos decir nada, porque no hay. Evidentemente los grandes combates de ajedrez se libran en un completo silencio, pero sospecho que aquí se han pasado los caballeros de Infrogames.

Muchas opciones

Pero pasemos a lo que en definitiva interesa en un juego de damas: opciones y nivel de juego. De las opciones podemos decir que son, cuanto menos, abundantes. Podemos empezar partidas desde el principio, recuperar alguna salvada o editar el tablero para introducir posiciones determinadas (en algunos juegos de ajedrez esto se llama

Análisis). Podemos también inicializar el tablero (opción obligada cuando queramos empezar una partida tras acabar otra), escoger si jugamos con blancas o negras, y quien inicia la partida, activar o desactivar el uso por parte del ordenador de la biblioteca de aperturas, anular la última jugada, cargar y salvar partidas, escoger el nivel de dificultad, si jugamos contra el ordenador o contra un adversario humano y ver el desarrollo completo de toda la partida en memoria. De toda esta avalancha de opciones sólo unas pocas merecen comentario aparte.

Cuando juguemos una partida no debemos pensar que a lo hecho, pecho. El ordenador va archivando todos los movimientos realizados y podemos anular la última jugada, subsanando así el error fatal que acabó con la mitad de nuestras huestes, o el que nos impidió barrer al enemigo cual porquería. Si alguna de estas desgracias tiene lugar a consecuencia de alguna jugada realizada hace varios turnos, no os desaniméis, podéis ver las jugadas que habéis realizado para descubrir cuál es vuestro punto débil.

El ordenador será generalmente un adversario demasiado frío y poco propenso a cometer errores no forzados, así que posiblemente sea preferible coger a ese amiguete que se deja ganar cuando necesita algo de dinero, y utilizar al ordenador de árbitro. Para ello disponemos de la opción pertinente que nos permitirá tener por contendiente a un amigo o a un Amiga (y hasta a una amiga, si nuestras relaciones sociales van viento en popa).

Por último, tenemos la opción de elegir el nivel de juego del ordenador. Este nivel puede seleccionarse atendiendo a dos aspectos diferentes. El primero de ellos es el tiempo que permanece el ordenador pensando antes de contestar. Durante el lapso que le hayamos asignado, el ordenador sopesará distintas posibilidades y al acabar ese tiempo, escogerá la mejor y la realizará. Como ventaja destaca el amplio rango de tiempo que podemos asignarle: desde un solo segundo, hasta una cantidad que supera el millón (el millón de segundos: para los que piensen que un segundo pasa deprisa, les diré que un millón de segundos equivale a algo más de once días y medio). El inconveniente que presenta este sistema es que siempre tarda el tiempo asignado, incluso en las más sencillas y evidentes posiciones.



El otro sistema hace referencia a la profundidad del árbol de exploración de jugadas. En esta modalidad el ordenador pensará lo que sucede si mueve una determinada pieza a una determinada casilla a lo largo de las 'n' jugadas siguientes, donde 'n' va desde un mínimo de dos hasta un máximo de veinte. Por supuesto, también escoge la mejor jugada de las presentadas. Es, a todas luces, una tarea de chinos para cualquier ser humano o similar, pero al ordenador le va de perlas.

En cuanto a si el ordenador juega bien o no, yo, desde mi modesta situación de novato y despistado jugador de todo lo que se asemeje al ajedrez, debo decir que las partidas jugadas se contaron por victorias... para el ordenador, todas ellas utilizando el nivel más bajo posible, por supuesto. Incluso a quien le guste pensar y tenga un buen nivel le puede entretener el juego con unos veinte segundos de reflexión o un nivel seis de profundidad de exploración. A este respecto, nada que objetar.

El juego, durante la partida propiamente dicha, se puede manejar echando mano del ratón o a través de los cursores, la barra de espacio y la letra C. Yo, personalmente, recomiendo este último método.

Una conclusión rápida nos lleva a decir que Dames Simulator es un juego bien realizado en lo que respecta a la miga (sin A mayúscula), pero que desde luego no es el juego para impresionar a los amigos.

Ricardo Palomares.

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Las damas (las del juego de mesa, no las de los Strip-Poker) llegan al Amiga y si bien es cierto que Dames Simulator no sorprende a nivel gráfico ni sonoro, no lo es menos que el nivel de juego es más que adecuado.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, PC y Spectrum.

Creador:

Infrogames.

Distribuidor:

ERBE.

Lo mejor:

Un gran juego de damas.

Lo peor:

No es un "Juego de Amiga".



Sonido:	0
Gráficos:	6
Adicción:	8

SHADOW WARRIOR



La preparación de un guerrero de las sombras es del todo, exhaustiva, rigurosa, severa y ha de llevarse con serenidad, sutileza y pies de plomo, un paso en falso y moriríamos en el intento de ser un guerrero ninja, solo los mejores lo consiguen, lo normal al terminar esta formación, es que cada miembro tome su sabiduría y se busque la vida, esta preparado para matar, de él depende enfocar su ciencia para el bien o hacia el mal.

¡QUÉ DIFÍCIL ES SER NINJA!



Muchos de estos guerreros, se reparten desde su escuela, hacia diversos lugares, para poner a prueba sus habilidades, unos como mercenarios, otros para su propio lucro, otros forman parte de un cuerpo de élite o aplican su ciencia para enseñar a otros.

En nuestro caso nuestros amigos van ha intentar desbaratar los planes de poder de una banda de gansters, que por medio de la extorsión intenta hacerse rica y poderosa. El primer intento lo realizarán en los barrios bajos de una ciudad, donde diversidad de enemigos les esperan para impedir su propósito. Alcanzado el final, podemos tomar una infusión en el bar de un amigo, para relajar los músculos y cuidar de las heridas.

Repuestos de esta primera fase, tenemos que recorrer las calles en busca de información, de donde se celebrará la próxima extorsión. Descolgándonos por un edificio descubriremos a nuestro soplón limpiando cristales y nos informara que la extorsión tendrá lugar en las Vegas.



Pantalla versión Amiga

Allí nos dirigimos con precaución de no ser aplastado por un cartel luminoso o, electrificado por un cable de alta tensión. Nos moveremos por los tejados de las Vegas, la gran ciudad del juego. Allí nos esperan rivales muy peligrosos, pero cualquier cosa será mejor que morir sin intentarlo, el huir es de cobardes decía nuestro maestro. Con un poco de esfuerzo y una concentración excepcional, conseguiremos derrotar a nuestros enemigos, aunque la suerte también está de nuestro lado, con lo que jugar en estos momentos a la ruleta nos puede proporcionar verdaderas ganancias que nunca vienen mal para unos trotamundos como nosotros.

Ahora en la estación intentaran arrebatarnos todo el dinero que ganamos en las Vegas, pero esto no les resultará nada fácil porque no saben muy bien quienes somos nosotros, expertos en toda clase de videojuegos de artes marciales.

Ya de camino a la zona de las montañas, donde personajes que recuerdan a los indios apaches nos atacan, estamos apunto de llegar a la mansión del venerado Doctor Mal. Podemos entrar en ella, seguro que sí, una vez dentro nuestra misión esta apunto de caramelo, sólo tenemos que encontrar al mismísimo doctor y enseñarle que no debe de ser malo.

Enrique Sánchez

TRUCOS

- Intentar por todos los medios arrinconar al enemigo.
- Tenemos la ventaja que solo salen de dos en dos así que, buscar una posición cómoda para el cuerpo a cuerpo, e ir sacudiendo a los malhechores en manojos de a dos. (Versión Amstrad CPC).
- Un dominio del salto hará que las cosas sean mucho más fáciles, ya que en muchos lugares sólo podemos pasar combinando el salto con nuestra habilidad.
- Recordad que el tiempo esta en contra vuestra y debéis acabar antes de que éste se agote.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Se ha sabido sacar a nuestro ordenador el máximo provecho y se ha conseguido que con unos colores vivos se pueda jugar a un Shadow Warrior rápido, pero con un scroll un poco brusco.
Los enemigos salen de dos en dos para poder ganar de esta forma rapidez en el juego, la música es buena así como los efectos sonoros. Quizá menos decorado y un mejor scroll hubieran convertido a este juego una estrella.

OTRAS VERSIONES:
Amiga, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:
OCEAN

Distribuidor:
ERBE

Lo mejor:
Los gráficos



Sonido: 6
Adicción: 6
Gráficos: 6



Versión CPC

Un guerrero muy peculiar



Targhan es un complejo juego que pondrá a prueba nuestro ingenio, haciéndonos pasar por pruebas de habilidad, rapidez y reflejos. El juego está ambientado en la tierra media, algo así como una especie de "Conan".

La acción es no es excesivamente alta, podemos atacar a nuestros enemigos de varias maneras, la más común de ellas es el espadazo al frente. También podemos defendernos de ellos. Durante el desarrollo del juego encontraremos varios objetos que nos serán de suma utilidad a la hora de acabar esta gran videoaventura.

Nuestro héroe

Targhan, hijo del jefe de las tribus del sol naciente, debe realizar una difícil misión, la profecía lo contaba: Targhan, primogénito de los astros y las estrellas vencerá el mal del reino de las hadas, proveniente del castillo de Kalibur.

En nuestra andadura nos encontraremos con numerosos peligros que dificultarán nuestro paso por las tierras malditas. Debemos tener cuidado con las trampas situadas en el propio valle, tales como pozos, que nos conducirán por pasos subterráneos a los que no podríamos acceder de otra manera, y otras muchas con las que tendremos que ir con cuidado.

Las acciones que podemos realizar son variadas, por ejemplo, escalar una cuerda, agacharse, saltar, varias clases de ataque con espada y otras tantas de defensas.

Nuestra opinión

Targhan es una gran videoaventura, muy completa y compleja, plagada de buenos y curiosos detalles. Los gráficos están muy bien construidos, las pantallas son cargadas de disco en intervalos de tres en tres, lo que da lugar a una riqueza gráfica en cuanto a decorados, casi sin precedente. Tanto los árboles, como las montañas, el cielo, nubes, y demás ingredientes están realizados con un gran gusto estético.

El gráfico del guerrero está, a su vez, y para no desentonar, realizado con un toque semejante al del resto de los gráficos, es decir, magnífico. Sus animaciones son dignas de mención. Realizadas con una realidad total, el movimiento del guerrero, se lleva la palma sin duda alguna. Los enemigos también están muy bien hechos.

El movimiento es suave, aunque por desgracia, no es demasiado fluido, y la respuesta, tanto a las teclas como al joystick, es lenta e imprecisa, cosa que nos hará perder varias de nuestras preciadas vidas en numerosas ocasiones. Sin ir más lejos, para soltar un espadazo, tendremos que esperar un tiempo desde que pulsamos la tecla, hasta que lanza el golpe.

La acción durante el juego no es agobiante, aunque si continua, y como dato, os diremos que viene en parte condicionada por el lento movimiento que se la ha imprimido a este "Targhan".

No nos queda más decir que Targhan es sin duda una buena videoaventura que nos hará pasar un rato entretenido delante de nuestro monitor. Es una pena que se quede en notable...

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Silmarils ha realizado en esta ocasión una entretenida videoaventura que recuerda a las ya clásicas. Un juego muy cuidado y mimado. Muy bien Silmarils.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA ST, PC y Amstrad CPC disco.

Creador:

SILMARILS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Los gráficos.

Lo peor:

Movimiento poco fluido.



Gráficos:	8
Sonido:	7
Adicción:	7



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.
Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.

Commodore
División Consumo
Ahora puedes



LOS MALOS TAMBIÉN TRIUNFAN

En Nueva York habita un detective del FBI que intenta desarticular una banda de Narcotráfico, que esta operando en las costas del país, así como realizando envíos de droga al extranjero.

El juego consiste en encontrar las pruebas para encarcelar al mayor sospechoso. Hacia finales de mes, un gran envío de coca llegará a las costas de Miami, lo que hace que no tengamos mucho tiempo para conseguir las pruebas decisivas, y localizemos el día y la hora exacta de la transacción.

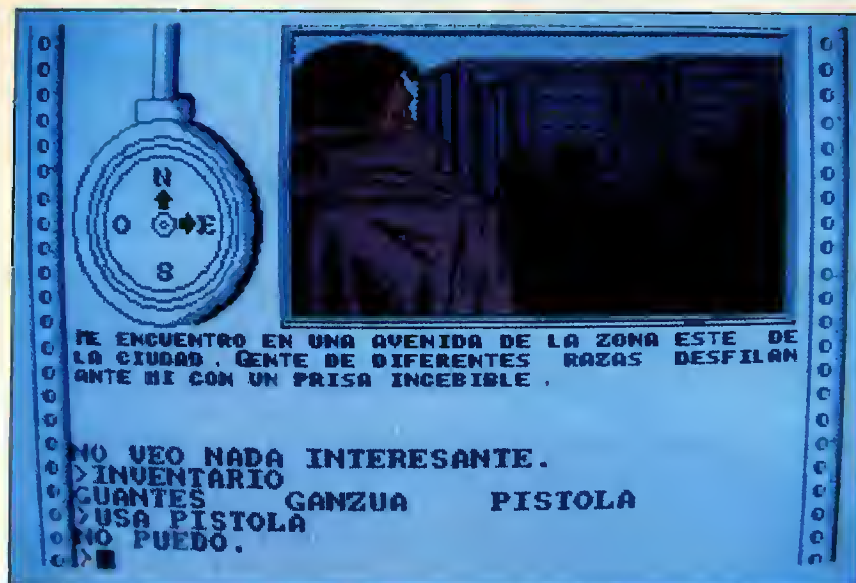
Para empezar revisaremos bien los archivos del teniente por si pudiéramos encontrar alguna pista por donde empezar nuestras pesquisas, siempre vamos previstos de unos guantes, la pistola reglamentaria del FBI y unas ganzúas, que servirán de gran ayuda en algunas ocasiones.

Cuando estemos en las oficinas debemos portarnos educadamente, no como solemos hacerlo en la calle, sobre todo cuando estemos con el capitán John Nicolás Secnas. Para entrar en su despacho debemos llamar a su puerta sino queremos ser despedidos en el acto. Encontrados los archivos y visto lo que nos interesaba nos dirigimos a un hotel del centro donde siempre descansan los traficantes ricos. Podemos subir por el ascensor, estar observando en el hall y colocar algún que otro micro en habitaciones sospechosas, luego nos dirigimos a los barrios bajos donde mujeres y hombres de mal vivir nos pueden dar información de dónde, cómo y quién, para así poder seguir pistas hasta dar con el verdadero capo. Una tarea nada divertida pero si muy provechosa.

Por fin, en una de nuestras hábiles indagaciones, alguien nos dice que en el embarcadero donde podemos encontrar la embarcación mas utilizada para cargar la droga, ¡no hay nadie!. Es la oportunidad para recoger algunos documentos que hay encima de una mesa!, pondremos el detonador y explota la cerradura, cogemos los papeles, pero cuando intentamos salir, vemos que nos han decubierto, sólo nos queda nadar. En la alocada carrera hacia la proa del barco para poder tirarnos al agua, perdemos todo nuestro material así como los informes, un disparo roza nuestra cabeza y sin pensarlo dos veces nos lanzamos al agua.

Ahora nuestro amigo está en un problema, si asomama la cabeza no lo cuenta y si sigue aguantando la respiración morirá sin remedio. ¿Cómo saldrá nuestro amigo de este atolladero?, la misión de salvarle es vuestra, pero antes tendréis que llegar hasta aquí, tarea nada fácil, os lo puedo asegurar.

Si bien tiene todo el estilo de los clásicos conversacionales, rápido nos damos cuenta que la idea, y originalidad del tema bien vale el esfuerzo de hacer unos gráficos de presentacion algo más decentes de los que actualmente tiene.



VOCABULARIO DE CORRUPT

MIRA, EXAM, OBSERV, OBJE, INVEN, DI, NADA, AHOG, SEGUIR, COGE, DEJA, NORTE, SUR, ESTE, OESTE, CIERRA, BUSC, ESCUP, GRIT, PON, EMPUJA, CIERRA, BAJA, SUB, SIGUE, SAL, MATA, DECIR, HABLA, DISP, MARCA, DA, SACA, PREGUNTA, QUITA, ENTREGA, ESPER, ENTR, ACERC, LLAMA, UTILIZA, USA, FUERZ, COLOCA, INSTALA, SACA PIST, SACA, GOLPEA, MICRO, ESCUCHA, ABR, PULS, RAJ, ROMPE, BUCEA.

CLAVES:

Fase 2:
CJFCBN3PSB

Fase 3:
CAMUFLAJE

Fase 4:
GRAFICAS

Fase 5:
JSASCN

Y para ver el final:
123

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Una aventura de tema muy original, con buenos gráficos y una dificultad pasable, aunque en ocasiones se plantean situaciones que pueden hacer desesperar al jugador. Interesante.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, Amiga y PC.

Creador:

G-LL SOFTWARE

Distribuidor:

G-LL SOFTWARE

Lo mejor:

La idea y el sistema de juego

Lo peor:

Falta de depuración en el programa



Sonido:	-
Adicción:	5
Gráficos:	6

El juego se sale de la clásica aventura con marco fijo, ya que está diseñado totalmente independiente, si bien la forma de dibujar los gráficos sigue siendo la misma, no lo es el sistema de dirección, por medio de la brujula que vemos en todo momento. Los textos de situación y los de comentario son diferentes, se nota que han intentado hacer algo distinto a lo que actualmente hay en el mercado, la adicción esta asegurada ya que la idea es buena y no hace falta mucha habilidad para pasar las fases, sin embargo, se notan algunos errores graves en la programación (en la muestra que nosotros hemos analizado), lo que hace la resolución sea algo difícil.

Enrique Sánchez

WALL

Jugando a invertir en bolsa



Las páginas de economía son quizás las menos leídas de cualquier periódico. Pero es posible que, a partir de ahora, más de uno les eche un furtivo vistazo o incluso se las lea de cabo a rabo para ver si consigue, de una vez por todas, ganar ese maldito millón de dólares en Wall Street.

Hace no mucho tiempo, el fantasma de la mediocridad se cernía sobre ciertos sectores del mundillo de los videojuegos. Parecía que los programadores andaban faltos de ideas y la originalidad brillaba en muchos casos por su ausencia. Los arcades espaciales (incluyendo sus variantes con dragones y avioncitos) parecían ser los más perjudicados. Y en cierto modo era lógico. Había sido un campo muy explotado y encontrar algo nuevo se hacía cada vez más y más difícil. Así, las empresas de software empezaron a tirar por otros caminos y descubrieron el filón de los juegos de estrategia y simuladores que hasta entonces formaban, junto con las aventuras conversacionales, un sector elitista que no había dado muchos beneficios. Ahora, sin embargo, juegos como Populous, Simcity y el que nos ocupa, Wall Street, compiten en adeptos con arcades y videoaventuras.

Wall Street es, según sus creadores, "una simulación del escenario de los valores bursátiles". Dicho así puede no despertar demasiados entusiasmos pero realmente merece la pena echar un vistazo al programa. La escasez de gráficos vistosos y la ausencia casi total de efectos sonoros nos hacen dudar de que realmente se trate de un juego para Amiga, aunque nos congratula pensar que su hipotética conversión a Spectrum o Amstrad CPC no quedaría muy desfavorecida en comparación con esta versión de 16 bits. Pero el interés que pueda tener Wall Street no radica en música o gráficos, si bien se hubiera agradecido cuando menos una melodía de presentación. Es el regustillo que da arriesgar un dinero sabiendo que no lo vamos a perder lo que constituye el primordial atractivo del juego.

Lo primero que llama la atención al cargar el programa es el insistente mensaje que nos invita a desproteger el disco si elegimos la opción "1" del menú principal, que es la que nos permite acceder al juego propiamente dicho. Así que ya sabéis, echad mano del Workbench y haced una copia de seguridad por lo que pueda suceder.

La misión

El objetivo que tenemos marcado es conseguir un millón de dólares en la bolsa de Wall Street. Para ello podremos hacer todo tipo de inversiones contando con un capital inicial de, como máximo, 50.000 dólares. Sin embargo, lo más probable es que sólo tengáis ocasión de manejar 5.000 dólares en principio. La explicación es sencilla. Antes de comenzar el juego se nos permite elegir si queremos pasar o no un pequeño examen sobre economía, con preguntas del tipo: ¿qué son valores de renta fija?, ¿qué son acciones?, ¿qué es el teléfono comercial?, ¿cuáles son las características del inversionista?, ¿qué es un "slump"?, ¿qué es un "hike"?, ¿quién tiene derecho a entrar en la bolsa?, ¿qué son acciones nominativas?, etc. Cada pregunta tiene cuatro posibles respuestas a elegir, pero puede que la contestación exacta no sea única. Si rehusamos pasar el examen, nuestro capital será automáticamente el mínimo -5.000-. Si decidimos examinarnos y nuestros conocimientos de economía rondan la media de los del ciudadano español de a pie -es decir, son nulos-, nuestro fondo para inversiones será igualmente el más mínimo de los mínimos establecidos. Los privilegiados estudiantes de Económicas o Empresariales juegan con ventaja y podrán empezar a jugar con 10, 15, 30 y hasta 50.000 pavos en el bolsillo.

El final

El juego se acaba cuando hayamos conseguido ganar el millón de dólares

STREET

(pfff -risa contenida-), cuando nuestro capital esté por debajo de los 500 o cuando se haya agotado el tiempo (marcado en turnos y elegido previamente entre 1 y 99). El manual también menciona "algún suceso inesperado" como forma de concluir la partida, aunque no se especifica la naturaleza de tales sucesos. Igual se refiere a cortes de corriente, muerte repentina del jugador o irrupción airada del padre-madre-perrito que me ladre en la habitación increpándonos ferozmente a que apaguemos de una vez el maldito ordenador, que ya está bien, que estas no son horas de estar jugando y que más te valdría coger un poco los libros que luego no haces más que traer suspensos.

Jugando

El juego comienza siempre con un informe de comercio que nos anuncia sucesos como la caída del dólar, la prohibición de importar coches extranjeros en todo el país según una nueva ley o el lanzamiento de una OPA a tal o cual empresa. Algunos de estos "soplos" nos proporcionarán clara información sobre qué debemos comprar o vender. En otros casos, el informe no nos dirá nada especial o no sabremos deducirlo y podremos pedir otro pulsando F9. Hay que tener en cuenta que a medida que pedimos más, vamos perdiendo turnos y con ello la posibilidad de ir realizando más negocios. En algunos informes aparecen una o más palabras marcadas en rojo. Podemos solicitar información sobre ellas con F1 para ampliar nuestro vocabulario de términos bursátiles. También puede interesarnos ver nuestro depósito particular (F2), que consiste en un fichero donde se marcan todas las cotizaciones en bolsa de acciones y otros valores, el número de acciones que tenemos de cada compañía y, en este caso, el precio al que las adquirimos comparado con su cotización actual.

Tabla de opciones

Si obtenemos alguna información relevante, pulsamos F10 y accederemos a una lista de acciones con varias opciones de inversión. Podremos comprar, vender, pedir o pagar créditos, manejar cuentas de ahorro y depósitos de renta fija o bien acceder al Infomenú.

Infomenú

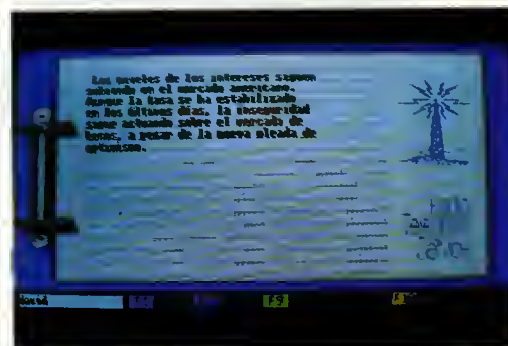
En este último caso, habrá que pagar por ciertas informaciones. Por ejemplo, Share-seller nos muestra las acciones cuya cotización ha subido o bajado de forma más espectacular, pero este valioso informe cuesta 500 dólares. Desde aquí también podremos revisar nuestro depósito, con una visión del efectivo de que disponemos y del dinero que tenemos en forma de valores o guardado en cuentas de ahorro. El Chart-service nos proporciona gráficos con las estadísticas de las tendencias de los distintos valores bursátiles. Info-pages nos lleva a otro menú de carácter informativo sobre aspectos generales del mundo de la bolsa. Resulta bastante interesante consultarlo, sobre todo teniendo en cuenta que contiene respuestas a algunas de las preguntas del examen preliminar. Para salir del Infomenú seleccionamos la opción "back" y volveremos a la lista de acciones. Pulsando ahora ESC volveremos a seguir recibiendo informes comerciales sin tener opción a compraventa a no ser que volvamos a pulsar F10.

Conclusión

Wall Street resulta bastante entretenido aunque la economía no sea uno de nuestros temas favoritos. La ya mencionada austeridad de efectos sonoros llega a pasar inadvertida y en cuanto a los gráficos, hay que comprender que no es éste un programa que permita grandes alardes en este aspecto. Bastante es de agradecer que los señores programadores hayan conseguido evitar la monotonía que habría supuesto estar recibiendo informes continuamente del mismo modo y por la misma ventana, haciendo que lleguen a nosotros cada vez por un medio distinto: teletipo, páginas de periódico, cartas, telegramas, etc.

En definitiva, Wall Street es un producto bien realizado y sumamente interesante que además de entretener puede resultar instructivo.





VERSION COMENTADA: AMIGA

Con Wall Street nos sucede lo mismo que con Football Manager (o más recientemente, con Player Manager) en su momento. Ambos son programas donde la acción en pantalla es mínima y casi lo único que contemplamos son letras y cifras. Un juego así no parece, a priori, demasiado entretenido. Pero una vez que se echa una partida resulta muy difícil evitar echar otra.

Otras versiones:
Atari, Amiga y PC.

Creador:
MAGIC BYTES

Distribuidor:
ERBE

Lo mejor:
Entretenido

Lo peor:
Gráficos y sonido



Sonido: 2
Gráficos: 6
Adicción: 7

Ser reportero no es una vida fácil

WILD LIFE



Un curioso juego que nos llevará desde las Montañas Rocosas de América hasta el Gran Desierto de Australia pasando por Groenlandia y la jungla asiática. La misión es fotografiar la vida salvaje, pero hay más, mucho más...

Tengo el honor de comunicarles que soy el reportero gráfico más famoso del mundo entero y que estoy a punto de iniciar una expedición que puede transcurrir por zonas de América, el Artico, la India o Australia. Como me descuide puede que por todas ellas. Mi trabajo se desarrollará en regiones salvajes a la antigua usanza, sin anuncios, televisión, hamburguesas y transportes públicos.

La historia que es la siguiente, tiene miga. El director de una gran revista de actualidad se ha apostado hasta las pestañas con unos colegas asegurando alegremente que es posible fotografiar en su entorno habitual a elementos de tres especies salvajes seleccionadas entre una lista de diez. A la hora de buscar un fotógrafo que le saque las castañas del fuego pues eso, que he sido designado yo, el usuario.

En esa lista de diez hay animales conocidos, como el tigre y el canguro, pero hay otros, como el varán de Gould, de los que ni he oído hablar. Por si alguno de vosotros tiene curiosidad, hago la observación de que dicho varán de Gould es un reptil carnívoro de color verde asco.

Ya de entrada me indican que las especies menos conocidas serán las más difíciles de localizar y sorprender. Cuando se haga el sorteo y sepa que tres animales hay que capturar fotográficamente, sabré que suerte he tenido para iniciar la partida con buen pie.

Si las tres especies están en el mismo continente será mejor que mejor, pero la experiencia, que es "the ciencia mother", me avisa de que las probabilidades de que así sea están descaradamente en contra. Difícilmente me salvaré de viajar por medio mundo tras mis presas.

En primer lugar hay que reconocer las piezas a inmortalizar con mi cámara, porque sus apariciones pueden ser rápidas y sus desapariciones más aún. No es labor fácil, pero una carpeta con datos, suministrada en un momento de euforia por el intrépido apostador, me dará algunas pistas y a cuenta de mi perspicacia y reflejos, que remedio, irá el resto.

El equipo que llevaré consta de un buen aparato y dos objetivos, uno de 50 mm y un tele. Este último es imprescindible si me toca en suerte alguna especie especialmente pequeña o a la que no podré acercarme por razones de salud (mía). Por cierto, para cumplir el contrato y que me paguen, de cada animal deberé entregar tres fotos, lo que hace un total de tres por tres, algo así como


En Wild Life podemos viajar por el Artico, la India, América o Australia (PC EGA).

nueve. Las premuras del viaje hacen que salga sin carretes, por lo que tendré que buscarlos cuando llegue a la primera zona. Por otro lado ello implica que no podré permitirme el lujo de desperdiciar las exposiciones equivocandome de animal.

En el último momento se me ha comunicado que las dificultades pueden aumentar debido a la existencia de cazadores sin escrúpulos que no dudarán en atentar contra mi si ven que les estorbo en su caza. Dado que voy a lugares donde la ley brilla por su ausencia, meteré también un fusil para defenderme de los indeseables. Tengo que mentalizarme que fotografiaré a los animales y dispararé a los malandrines que me ataquen, de forma que si fotografío a los que me ataquen y disparo a los animales mejor me puedo dedicar a otra cosa y olvidarme de mi prestigiosa carrera.

Parece una cosa tonta, pero no puedo tener al mismo tiempo en las manos todo (la cámara, los objetivos y el fusil), así que tendré que dejar lo que tenga en


Algunos ejemplares de las Américas posan ante nosotros (PC EGA).

las manos para coger lo que precise, como cambiar de objetivos y similares. Hay una excepción: si lo que tenga en las manos es lo que preciso en ese momento, sería una idiotez cambiarlo por algo que no necesito. Bueno, ya me entendéis...

Aunque es fácil olvidarse, tu y yo sabemos que se trata de un juego y por ello no hay que asombrarse demasiado cuando, de tarde en tarde, encuentre un



botiquín con el que curarme las heridas y recuperar fuerzas. Sin esta ayuda es imposible que termine la misión y pese a ello la aventura se plantea cruda.

Supongo que a estas alturas ya imaginas que todo se va a desarrollar a gran velocidad, sin tiempo para tomar las decisiones calmadamente y con todo lo habido y por haber jugando en nuestra contra. Afortunadamente las imágenes son nítidas, los gráficos agradables y el movimiento ágil pero sin llegar a marear. Pienso que con la cabeza fría y los pies calientes, hay posibilidades de llevar a buen termino el encargo. Si nos dejamos llevar por el pánico, el fracaso está asegurado. Inténtalo y lo comprobaras.

VERSION COMENTADA: PC

Buenos gráficos y excelente perspectiva. El sonido simplemente lamentable.

Otras versiones:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

New Deal Productions.

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La originalidad de la historia.

Lo peor:

Las escasísimas instrucciones y el bochornoso "ruido".



Sonido:	0
Gráficos:	8
Adicción:	7



3º CONCURSO DE PROGRAMACION PARA PCW

Si tienes alguna utilidad, herramienta o juego, no lo dudes, envíanoslo y participarás en el concurso para usuarios de PCW y podrás optar a ganar las 150.000 pts. del primer premio o unos importantes regalos para el segundo y tercer clasificado.

BASES

Podrán participar todos los programas escritos para ordenadores PCW 8256/8512 ó 9512 que sean entregados antes del 31 de diciembre de 1990.

Los programas irán dentro de un sobre o paquete dirigidos a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76 D. 1ºA
28010 Madrid. Ref: Concurso PCW

El sobre deberá de contener la siguiente documentación:

1. El disco con el programa.

2. Un manual de explicación en el que se deberá de indicar el lenguaje sobre el que se ha hecho el programa, el modelo de ordenador (PCW 8256/8512 ó 9512) y los requisitos necesarios para su puesta en marcha, así como una explicación del funcionamiento y utilidad del mismo.

3. Una ficha de datos personales que contendrá el nombre y apellidos, dirección, código postal, teléfono, profesión y hobbies.

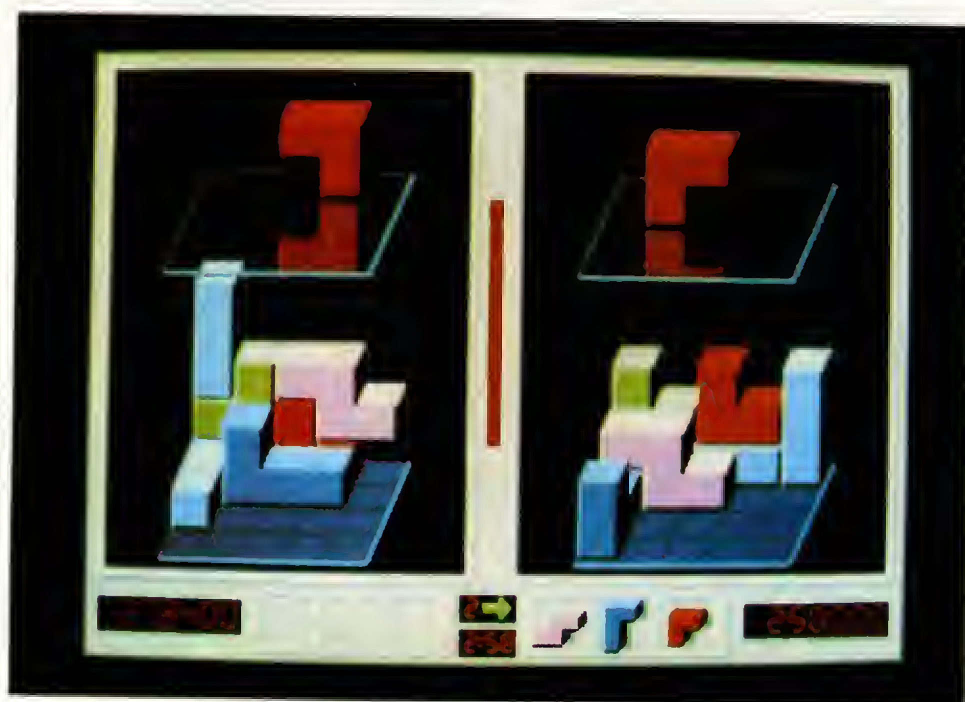
4. Una fotocopia del D.N.I.

¿TODOS LOS PROGRAMAS SERAN ADMITIDOS ?.

Serán admitidos todos los programas enviados antes del 31 de diciembre de 1990, excepto los que no sean inéditos (hechos por la persona que lo envía), excluyéndose todo aquél que no cumpla esta condición o cualquiera de las bases del concurso.

NOTA: a todos los participantes se les enviará un disco virgen a su domicilio.

FUTURE CLASSICS COLLECTION



Dado que nos tienen acostumbrados a los paquetes de juegos en los que hay uno o dos buenos y el resto de relleno, encontrar este ha sido toda una nueva experiencia. De los cinco se salvan casi todos y no lo aseguro al cien por cien porque en cuestión de gustos ..

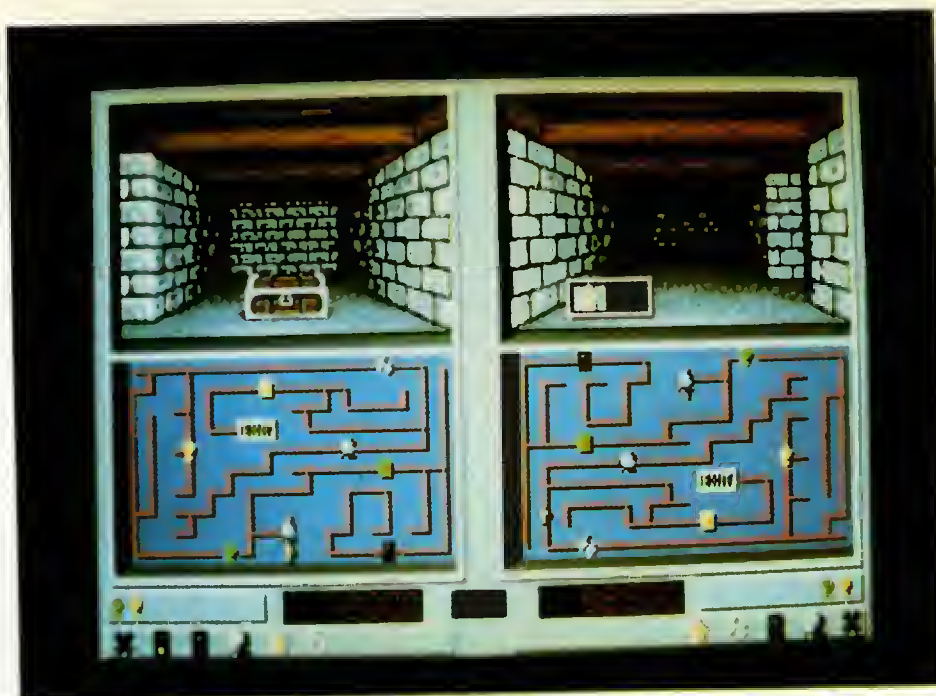
Hablando de gustos hay una cosa que no me gusta y lo diré todas las veces que me encuentre con ello: tengo una tremenda animadversión por los juegos protegidos con tablas de códigos. Es superior a mis fuerzas y basta con toparme con uno así para que se me quiten las ganas de jugar. Esta es una excepción por aquello de que estamos en el cuarto trimestre del año, pero intentaré que no se repita. Arranquemos el ordenador y repasemos amigablemente (tras el disgusto de los códigos malditos) cada uno de los juegos.

Disk man.

Aprovechando la razonable histeria colectiva de los virus, podemos entablar una larga y tortuosa carrera por salvar nuestros discos de los amenazantes "viruses". Tras coger uno de ellos aun no infectado, debemos buscar la boca donde insertarlo y pasar de nivel. Para animar la historia nos encontramos con imanes, bombas, trampas y demás situaciones extremadamente delicadas y que nos fastidiaran con una insistencia digna de encomio. Evidentemente se puede llegar a pasar de nivel, pero hay que sudar un ratito.

Tankbattle.

El belicoso objetivo es atravesar el campo de batalla conduciendo un tanque y llegar hasta las posiciones enemigas, capturar todo lo que se ponga a mano y volver a casita. Lo que podría ser un bello y romántico paseo por el campo se convierte en una pesadilla porque el enemigo no está dispuesto a facilitarnos el cumplimiento de la misión. Esto, que por otra parte parece lógico, nos obliga a realizar rodeos gastando combustible, balas y misiles. Teniendo en cuenta que nosotros tenemos un tanque y ellos varios cañones y lanzacohetes, si no espabilamos no duraremos ni el tiempo preciso para saber como se maneja el lento y pesado vehículo (también llamado tanque por los entendidos). Esporádicamente aparece un camión de ayuda que trata de llegar hasta nosotros para reabastecernos. La mayoría de las veces nos lo cargaremos nosotros mismos pensando que es del enemigo. Encantador.


Lost and Maze (laberinto)


Tank battle.

Lost'n Maze.

Aquí la originalidad no juega un punto a su favor, puesto que se trata de un laberinto, pero una serie de valores añadidos hace que sea entretenido pasarse horas con él. No sólo deberemos salir en el menor tiempo posible, sino que la codicia nos puede jugar una mala pasada. La puntuación obtenida depende tanto del tiempo empleado como de las joyas y oro que tengamos en nuestro poder al sentir de nuevo la luz del sol. El desarrollo en tres dimensiones está muy logrado y permite que obtengamos de vez en cuando referencias visuales de nuestra localización. Sólo de vez en cuando...

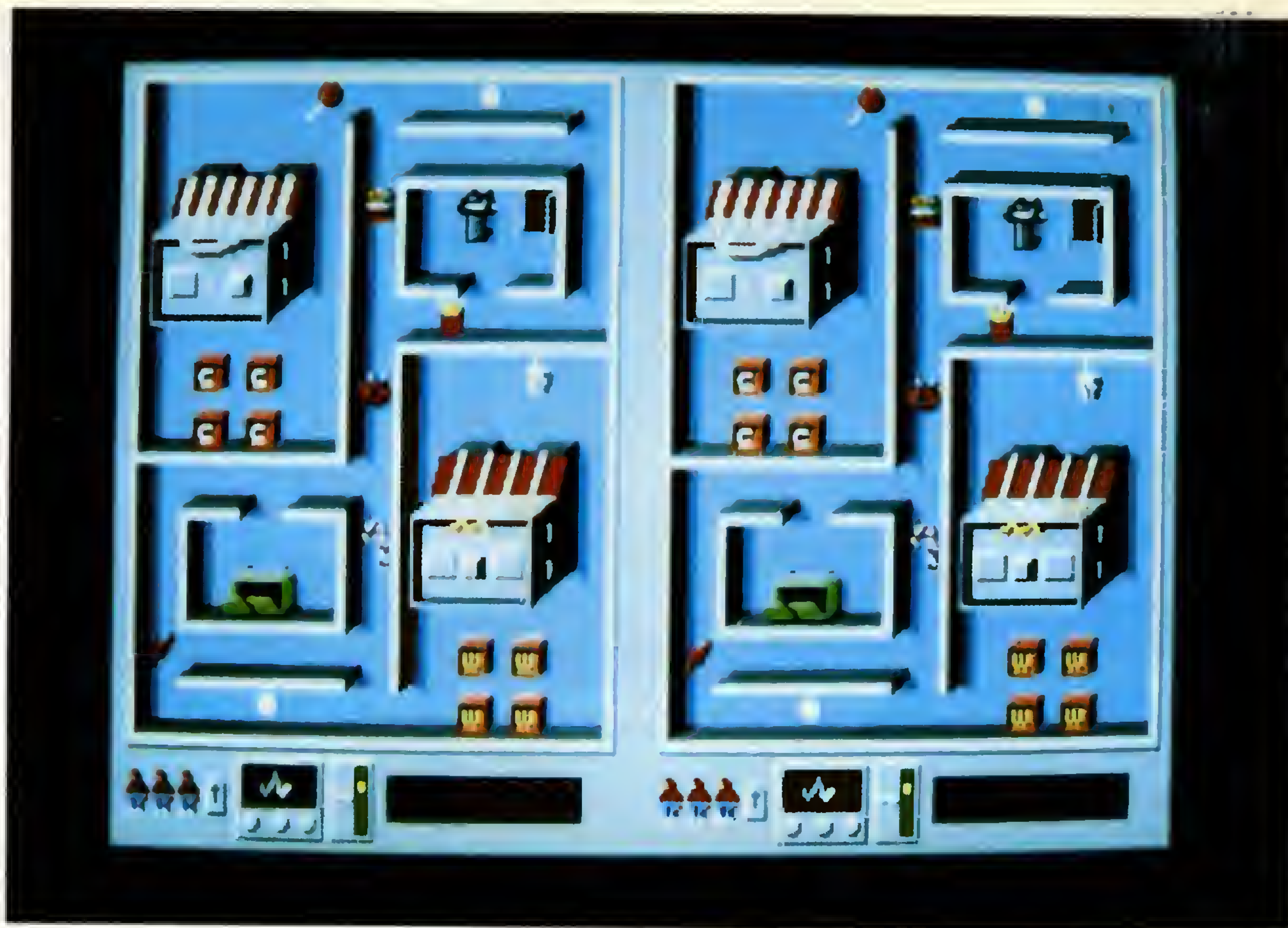
Diet Riot.

Este es el juego más raro de todos. Sobre el plano de una zona de la ciudad tendremos que ir de tienda en tienda adquiriendo los alimentos precisos para sobrevivir, pero también habrá que hacer ejercicio y rebajar grasas. No podemos estar sin comer y no podemos comer si engordamos demasiado. Evidentemente hay malvados que nos persiguen para complicar la cosa y hacer que comamos cuando no debemos, adelgacemos cuando es imposible y lindezas así. Llegar a dominarlo es algo que se podrá hacer, aunque signifique largos años de practica.

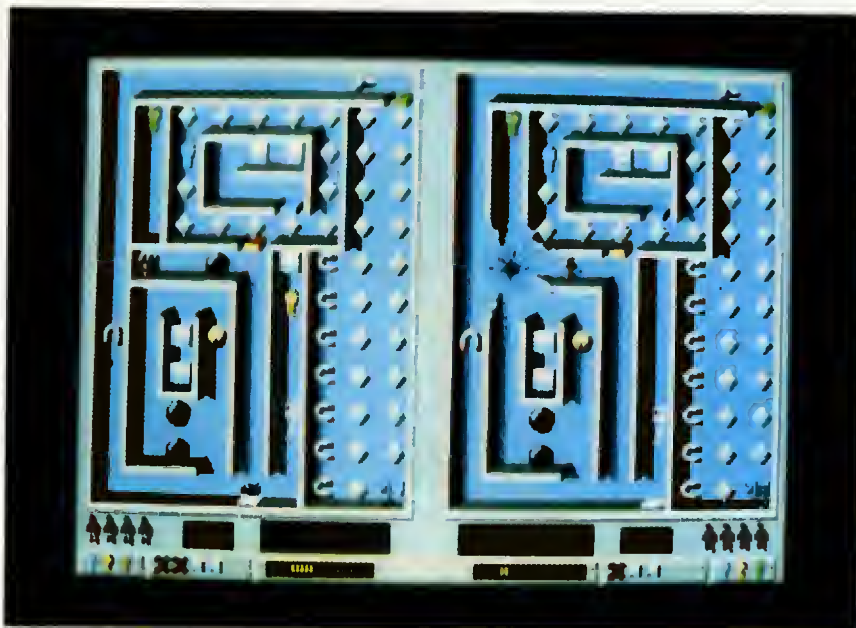
Blocklanche

Bajo este historiado nombre se esconde un tetris en tres dimensiones, de movimientos suaves y con varios niveles de complejidad. Nada especial que reseñar si exceptuamos, que ya lo sabíamos, su gran adictividad.

Existe un dato curioso referente al conjunto de los cinco juegos y es el interés puesto por los programadores para que todos estén interrelacionados entre si. Se puede jugar en el que se



Diet Riot.



Diskman.

desee, pero se nos ofrece la opción de hacer campeonatos jugando a todos, de forma que al final se nos dice la puntuación obtenida. Todos, los cinco, permiten un jugador o dos, llegando el primer caso a ser muy pintoresco si lo queremos así. Explícome. El paquete "tiene" tres jugadores dispuestos a defender los intereses de cada juego. Cuando jugamos contra el ordenador en realidad lo hacemos contra Sara, Rob o Stan, divertidos contendientes cuyas expresivas fotos encontraremos en el manual. Cada uno tiene su nivel y así las fuerzas se equilibran algo.

Los que están un poco cansados de naves espaciales y juegos supercomplicados encontrarán en este paquete la solución para desengrasar y relajarse (pero poco).

Manuel Ballestero.

VERSION COMENTADA: PC.

Gráficos cuidados y colorido agradable.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC y Atari ST.

CREADOR:

Live Studios

DISTRIBUIDOR:

SYSTEM 4

LO MEJOR:

Organizar campeonatos jugando en los cinco.

LO PEOR:

Todos son más o menos conocidos.



Sonido:	4
Gráficos:	7
Adicción:	8

Consola Commodore

Para jugar y disfrutar con las últimas novedades del mercado de videojuegos y con un realismo y facilidad de uso que te sorprenderán.

¡Conecta el cartucho y comienza a jugar!

Cuatro sensacionales juegos vienen en él.

Desde tan sólo **19.900*** ptas.

Estas vacaciones pásatelo súper con COMMODORE.

* Sin IVA.



Commodore

División Consumo

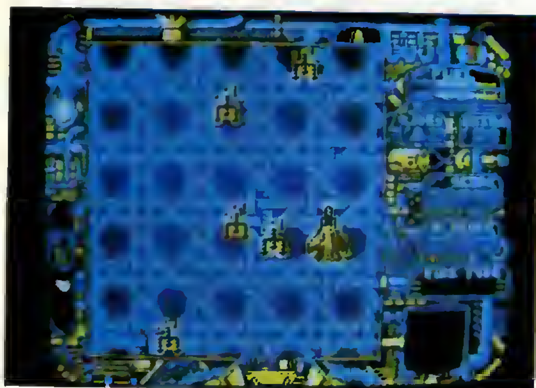
Para jugar a lo grande

JUEGOS

JACKSON CITY

Un entretenido matamarcianos

Jackson City es el último programa de una compañía que hizo su aparición en el mercado español hace tiempo y que fue distribuida por Zigurat, con su programa Nuclear Bowls. El juego que en esta ocasión se nos presenta es un típico matamarcianos.





El argumento es bastante original, al contrario que el simple desarrollo del juego. En el año 2032, un cantante pop, Banano Jackson, compra un terreno gracias a su inmensa fortuna. Las organizaciones ecologistas protestan en contra de Banano Jackson, alegando que debe de devolver todos los animales habitantes en estas tierras que el famoso cantante ha comprado, que por cierto, ha bautizado con el nombre de Jackson City. Negándose Banana Jackson a devolver los terrenos, y viendo las organizaciones ecologistas incumplidas sus peticiones, deciden tomarse la justicia por su cuenta, enviando a un sofisticado caza dotado de los últimos y más modernos avances técnicos a recuperar Jackson City.

Nuestra misión no es nada sencilla, numerosos enemigos nos harán la vida imposible, y para colmo, nuestra nave esta dotada de un extraño movimiento inercial que nos dificultará todavía más nuestra tarea.

Durante el desarrollo de la partida podemos adquirir numerosas píldoras que incrementan nuestro potencial de tiro, entre estas facilidades se encuentran algunas como el disparo tangencial, sinoidal, retrosférico, circular, etc...

El juego es bastante difícil, hay demasiados enemigos, tantos, que en algunos momentos no encontramos ningún hueco por los que salir airosos. Los niveles son demasiado parecidos entre si, sin notar casi la diferencia entre unos y otros.

Para colmo, contamos con un marcador de fuel, que como es lógico se nos va agotando a lo largo de la partida siendo un gran inconveniente el rellenarlo.

Valoración

Jackson City es un matamarcianos pasable, que no marcará un hito precisamente. Los gráficos no son muy grandes, estan bien hechos, cumplen con su función pero sin excederse, sin duda se podían haber hecho mejor. El decorado de fondo, a su vez, es pasable y está definido simplemente. Los gráficos son en todo su relieve demasiado simples (pasados directamente del Spectrum al CPC).

Las animaciones son pobres, desde la de nuestra nave hasta la de los enemigos. El movimiento es suave hasta cierto punto, ya que al mantener la velocidad inercial, se acelera y gana brusquedad. Los enemigos poseen un movimiento uniforme que evita las confusiones. El scroll es bastante suave y rápido, la verdad es que es el aspecto mejor logrado de todo el programa.

Algo censurable es el reducido espacio de la zona de juego, ya que esta es equivalente a media pantalla vertical, pero bueno, esto es quizá uno de los puntos menos importantes durante el transcurso de la partida.

Jackson City es un juego entretenido para jugar, eso si, no brilla en ninguno de sus aspectos por separado, pero en conjunto se logra crear un programa agradable, jugable y entretenido. De todas maneras, aprovechamos la ocasión para animar a estos nóbeles programadores a seguir en la brecha y a, si es posible, mejorar sus posteriores creaciones.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Diabolic ha sabido combinar en este coctel todos los ingredientes necesarios para crear un juego entretenido. Pasable.

Otras versiones:

Amstrad CPC, Spectrum y MSX

Lo mejor:

El scroll

Lo peor:

Acabado



Sonido:	5
Gráficos:	6
Adicción:	6

Y además

- KENSEIDEN
- LIFE FORCE
- TIME SOLDIER

CONSOLAS

ATARI-NINTENDO-SEGA



ESTOS AMERICANOS ESTAN LOCOS

Y bien cierto que es, ya que en Estados Unidos Bachiero Creations está comercializando un protector (similar a un dedal de costura) que nos protegerá el dedo con el que accionamos el botón de disparo.

El dedal se puede comprar de siete colores distintos: negro, azul, trasparente, púrpura, verde fluorescente, rosa y rosa oscuro. También dispone de distintos tamaños: pequeño, medio y grande. El precio es de 5 dólares.

Una idea verdaderamente alocada pero que a más de un aficionado le vendrá al pelo.

JUEGOS PARA LA CONSOLA DE AMSTRAD

Ya están en preparación un gran número de juegos para la nueva serie de ordenadores y consola Amstrad. Entre los creadores de videojuegos se encuentra la conocida firma francesa Titus, distribuida en España por PROEIN S.A. Los primeros juegos que nos llegarán de esta compañía son Crazy Cars II, Wild Streets, Dick Tracy y el esperado Fire and Forget II.

Otros juegos que PROEIN S.A distribuirá son Tennis Cup, Coktel 271 y Panza King Boxing. Todos ellos de la afama empresa Loriciels. Os seguiremos informando de estos videojuegos en próximos números.



NO TE QUEDES SIN LUZ

Si eres un terrible devorador de la consola portátil Game Boy, quizá pueda interesarte un nuevo producto que distribuye la empresa americana Vic Tokai Inc.

Se trata de un accesorio de reducidas dimensiones y además plegable, que nos permite jugar incluso de noche, ya que incorpora una lente del tamaño de la pantalla y una luz.

TURBOEXPRESS

Si bien hasta ahora el mundo de las llamadas Hand Held (consolas de bolsillo) estaba dominado por completo por Game Boy y Nintendo, la multinacional NEC ha decidido lanzar una máquina llamada Turbo Express con lo mejor de cada sistema.

En realidad esta nueva consola es una fiel reproducción en miniatura de la consola TurboGrafx-16 y un televisor a color. El aspecto final de esta Hand Held es impresionante, ahora sólo nos queda esperar a ver si aparece un distribuidor para España.

KENSEIDEN

El Ninja Spirit de las Consolas



Una leyenda cuenta que en un lugar del Japón nacerá un niño con una mirada penetrante, ojos brillantes, agilidad felina, y una habilidad innata para el manejo de las armas, su nombre es KENSEIDEN "El salvador". El día ha llegado, a partir de ahora todo será destrucción y muerte para el que lo protega, pero por gracia de los dioses consigue salvarse y hacerse un hombre lo suficientemente fuerte como para poder derrotar al clan de los Caudillos y recuperar así los cinco pergaminos secretos.

Para conseguirlos tiene que derrotar a la fuerza del mal aliada con el señor del castillo. Una vez en poder de los pergaminos, su siguiente tarea es recuperar la espada del Rey Dragón, símbolo del poder. La espada se encuentra situada en Edo, la última de las tierras por las que nuestro sufrido luchador samurai pasará, según el antiguo mapa del Japón esta ciudad era la decimosexta, comenzando por el Oeste y es precisamente en este punto cardinal donde se encuentra nuestro compañero de fatigas, en Higo, la primera de las ciudades donde se enfrentará con esqueletos, demonios llameantes, orugas gigantes, y el guardián de la ciudad.

Una vez superado este último obstáculo no tenemos más que pasar a la segunda ciudad, Chikuzen. Esta es la fortaleza del primero de los caudillos, aquí tenemos que encontrar los pasadizos secretos de los tejados para llegar al escondite donde la fuerza del mal aguarda para aniquilarnos con una ráfaga de púas ardientes. El enemigo nos recibe al entrar en la habitación, ataca y huye para reponer fuerzas, momento en el cual aprovechamos para asestar sendos golpes mortales con la Katana (espada Samurai).

Derrotado el primer enemigo recogemos el primer pergamino y así podremos aprender los poderes que en el hay escritos. Este primero desvela el Taka Tobi, consistente en un salto a gran altura. Una tras otra vamos recorriendo todas las regiones, Nagato, Iyo, Tosa, Izumo, Settsu, Yamato, etc. en donde vamos derrotando a nuestros terribles enemigos y recogiendo el poder de los pergaminos: el Kara Take Wari (Golpe de mandoble de arriba abajo, eficaz con los enemigos que atacan desde arriba), Kabuto Wari (la técnica del golpe de katama mientras se esta saltando, eficaz para romper cráneos), Shinki Kiri (técnica de cubrir tanto el área delantero como el trasero desde la posición agazapada, muy útil para cuando recibimos enemigos por ambos lados), y por fin el ultimo pergamino nos desvela el Ran Sha To, el golpe mas mortífero de todos los conocidos, girando con una velocidad tremenda llegaremos a provocar un remolino que hará cortar todo con nuestra espada.

En algunos castillos se encuentran samurais prisioneros, que al liberarlos nos enseñarán diversos trucos y nos enseñarán el manejo de las armas. También podemos recoger poderes de brujos, tales como el elixir de la vida (Hyotan), la doble espada, que refuerza con una aureola la nuestra, botiquines, amuletos, etc..

Una vez llegados a Edo nos encontramos ante las puertas del famoso castillo de la Magia Negra, lugar imperial para el clan de los Caudillos, y lugar del

Trucos y consejos prácticos

- Con las bolas llameantes utiliza el golpe de agazapado, es el mas eficaz.
- La oruga gigante se mueve con lentitud, salta por encima de ella y no intentes matarla, ya que será perjudicial para tu salud.
- A los esqueletos tendrás que golpearlos al menos tres veces para que dejen de existir.
- En los castillos intentar subir al piso más alto lo antes posible ya que si no estaréis perdidos por todos los enemigos que acechan por abajo.
- Cuando aparezca el mensaje de GAME OVER, puedes continuar desde esa misma escena si utilizas el siguiente truco: en el mando de control pulsa la siguiente combinación, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO y el botón 2, de esta forma aparecerás de nuevo donde te mataron.



Luchando con un esqueleto.

reposo para la espada del Rey Dragón, seréis capaz de completar la aventura emprendida por Kenseiden. Seguro que sí, sólo hace falta valor, un mando y una consola.

Enrique Sánchez

Consola:
SEGA
Lo mejor:
El tema del juego
Lo peor:
Quizá algo difícil



Sonido:	6
Adición:	7
Gráficos:	7



En pleno ataque

LIFE FORCE

El mejor matamarcianos

En otra galaxia existían dos hermanos, cada uno de ellos tenía una habilidad, pero había algo que los dos sabían hacer muy bien y era pilotar cualquier aparato con alas por sofisticado que fuera. Ahora ha llegado el momento de que demuestren sus habilidades, ya que un enemigo maligno ha jurado destruir la Tierra.

Ahora nuestros amigos Mike y Juligan, tendrán que esforzarse en ser los mejores, para ello, disponen de un revolucionario caza último modelo, provisto de sensores para recoger cualquier arma que puede ser de ayuda para la misión, también disponemos de un botón de aceleración, que nos proporciona una mayor seguridad en los movimientos pero hace al aparato mas sensible en los cambios de altitud, provisto de misiles, caloríficos, infrarrojos, y de largo alcance (entre otras armas), hace que el caza sea un arma bélica única.

Tendrán que introducirse por cavernas oscuras que encierran peligros insospechados, aguantar las lluvias de meteoritos y los disparos del enemigo, que ve su mundo invadido. Nada mas comenzar, una gran pared rocosa intenta cerrarse ante nosotros como por arte de magia, con un alarde de habilidad conseguimos introducirnos por la pequeña abertura antes de que se cierre totalmente, ahora sí que no hay mas remedio que seguir hacia adelante, ya que la salida esta bloqueada.

Según avanzamos cuchillos gigantes intentan cerrarnos el paso, abominables criaturas sin cabeza, e infinidad de telarañas que tendremos que destruir para no quedar encerrados en su tela. Cada vez que avanzamos se cierran las paredes detrás de nosotros e impiden cualquier conato de cobardía, ¿serán capaces de completar con éxito la tarea encomendada?, esperamos que sí, porque para eso estáis vosotros, para ayudarles.

Con un tema clásico, se ha conseguido que esta reproducción de un juego de las máquinas recreativas alcance su mayor realismo, en la consola, su nitidez de color, así como los sonidos y música hacen que el juego tenga la adición asegurada, así como buenas partidas entre dos jugadores al poder jugar simultáneamente. No mas que decir hay juegos que hablan por si solos y este es uno de ellos.



Lucha contra la nave nodriza.

TRUCOS

- Existen diferentes tipos de armas una de las mas demoledoras es el Ripple, rayo de ondas sonoras.
- Cuidado con las armas que elegís no todas se pueden usar a la vez, la mejor combinación es Option y Ripple.
- En caso de un paquete sorpresa, cercionaros de que podéis cogerlo, ya que hay veces que están en sitios inexpugnables, y podemos colisionar contra algún obstáculo nuestra destrucción.
- En cuanto veáis que una pared se cierra ante vosotros intentad por todo los medios atravesarla.
- Las telarañas son fáciles de pasar si buscáis un buen ángulo, y un potente disparo. En algunas fases hay entradas secretas que nos trasportarán a otro nivel.

Consola:
Nintendo
Lo mejor:
Calidad gráfica y sonido
Lo peor:
Muy difícil



Sonido:	6
Gráficos:	7
Adición:	7

TIME SOLDIER

Soldados del tiempo

Gylend el terrible conquistador del espacio galáctico, puso sus ojos en la tierra. Yohan, Ben y cinco soldados del comando Tierra lucharon valientemente para penetrar en la fortaleza del invasor y descubrir la fuente de su fuerza. Pero antes de poder destruirla, Gylend les descubrió. Una siniestra sonrisa cruzó su rostro y en un instante los cinco soldados se convirtieron en rojas bolas de energía que fueron expulsadas al vacío infinito del tiempo.

Sólo quedaron Yohan y Ben para escuchar la voz de Gylend que les ofrecía una remota posibilidad de victoria. Con una voz de ultratumba y sonido apagado se escuchó una frase que así decía "No lo habéis hecho mal hasta la fecha, pero podréis sobrevivir al reto del tiempo?. Encuentren a sus amigos, rescatenlos y se habrán ganado el derecho de enfrentarse a mi por la propiedad de este, vuestro mundo, que vulgarmente llamais Tierra. Así que partid ahora y sólo volved cuando tengáis a vuestros cinco compañeros, y que la suerte no os acompañe."

Como habréis observado uno de estos dos aguerridos personajes es el anciano del cuento, ya desbelaremos en su debido momento su nombre, ahora prosigamos con nuestra historia, observando nuestros amigos el túnel del tiempo por el que tendrán que marchar para rescatar a sus compañeros, descubren que cada amigo esta en un lugar diferente del tiempo ya sea pasado, presente o futuro, y que la máquina puede trasportar a una segunda persona a cualquier sitio donde se encuentre la primera, de esta forma acuerdan que saldrá uno primero, y cuando esté mermado o casi agotado, llama al otro para que venga en su ayuda y seguir de esta forma el viaje por el tiempo, para ello solo tendrán que pulsar el botón principal del segundo control; hechas unas aclaraciones técnicas, nuestro primer amigo emprende viaje a la era primitiva, allí diferentes enemigos, mermados de armamento pero no por ello fáciles de esquivar irán en nuestra persecución, nuestro armamento de laser con granadas es bastante potente recomendando utilizar las granadas para el enemigo final de la etapa que es el que guarda la bola de nuestro amigo, descubrimos que cada etapa o tiempo al que nos trasportamos consta de tres niveles, que son los siguientes:



El primero, un nivel con enemigos hasta llegar al jefe medio, que una vez destruido, nos proporciona un túnel del tiempo para poder transportarnos. Si no queremos pasar por el túnel pasaremos al siguiente nivel para destruir al enemigo final y recoger en el camino armas especiales que hagan nuestra lucha algo mas fácil.

Recorridos todos los túneles nuestro amigo sabe cuales fueron los cinco mundos en el que lucharon.

La Era primitiva, fase donde cualquier bicho intentaba comernos, sus jefes medios eran Aruma (especie de tortuga gigante), Ankirosaurios (al estilo de un erizo), Gran Brokera (un rinoceronte gigantesco) y por fin el gran jefe un Tiranosaurio.

La Era de la antigua Roma, aquí éramos herejes cristianos y todo estaba encontra nuestra, los jefes medios, fue-

ron: Medusa, Anibus y un Dragón Tricéfalo, pero lo peor sin lugar a dudas su gran jefe el Minotauro.

La Era del Japón medieval, nosotros de un clan distinto al de la tierra donde nos encontramos seremos perseguidos por sus jefes, Samurais, Tengus, Monje y su maligno y despiadado jefe Kabuki.

La Era de la segunda guerra mundial, aquí nuestro amigo tendrá que pedir ayuda a su compañero para que entre los dos pueden destruir a los jefes medios, un MIL-29 (Helicóptero), Ratto Willis (Jeep con ametralladora), T-87 (Tanque de asalto), Hainder (Gran Helicóptero de combate) y por fin el enemigo final un supertanque innovador de esta guerra la mas belicosa de entre todas las existidas hasta la fecha.

La Era del Futuro, muy próxima a nosotros, conocida por su robotecnia, sólo dispones de Robots como jefes medios, el Manrasu, y el Nike (en honor a las zapatillas, extinguidas en aquella época), y su gran jefe pero vulnerable al ser máquina Gorugo.

En nuestra época nos enfrentaremos con los sirvientes mas allegados a Gylend como son el Tentáculos, y la Mosca-Arácnida, antes de llegar al malvado Gylend, que después de todo no es humano si no un engendro biónico de lejanas constelaciones.

En definitiva, una estupenda versión del conocido juego de las máquinas, con los gráficos mas triviales de esta consola, y una música nada repetitiva y agradable, hace que el juego sea adictivo. Además de poder jugar dos personas a la vez, que mas se puede pedir, ya quisieran los ordenadores tener esta versión y no la que tienen que... –bueno, mejor callarnos–.

Consola:
Sega
Lo mejor:
Gráficos y Sonido
Lo peor:
La presentación

Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	6

Trucos

- Calcula la velocidad de los disparos enemigos, son bastante lentos, lo que hace que con unos buenos reflejos podamos esquivarlos.
- Recoge las armas especiales para derrotar a los jefes, sino la cosa se pondrá muy difícil.
- Si sólo juega un jugador, avanzar con el primer hombre hasta donde podáis, y cuando ya la energía este muy mermada, poner en funcionamiento al segundo jugador, lo que hace que el juego se alarge más, ya que este último aparece con la energía completa.
- Tener un dedo firme en la palanca de mando hace las cosas mas fáciles.

TRUCOS POKES Y CARGADORES

MEGAOCIO

● **Queremos publicar los mejotres trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿Por que no lo haces tú?**

● **Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 Ptas. por cada truco que utilices en tu ordenador.**

● **Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, Atari ST, Sega o Nintendo, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.**



Mandar los trucos a: Trucos, pokes y cargadores. MEGAOCIO.
(Indicar CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, Atari ST, Sega o Nintendo)

¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

COLORADO

Abajo encontrarás la solución para guiarte a través del juego; incluso te diremos la mejor manera de deshacerte de alguno de los animales.



Sobrevivir en el viejo y salvaje oeste no es tan fácil como todos piensan, especialmente con todos esos indeseables indios y animales salvajes que andan por ahí, pero es posible salir bien airado.

El bosque

Empezando desde la canoa, dirígete al Este y pasa a la siguiente pantalla. Carga el rifle y dispara a los Iroquois que vienen hacia ti, luego continúa al Este e introdúcete en el bosque. En el cruce coge el sendero de más arriba y vuelve hacia el Oeste. Cuando llegues a la pantalla del arquero, ve por detrás de los árboles para evitar sus flechas y entonces usa el cuchillo o hacha para librarte de él. En la siguiente pantalla aparecerás en frente del jefe de los Iroquois; usa el hacha para matarle, y entonces coge el collar y la piel. Vuelve al último cruce y sube a la montaña, teniendo cuidado de no caerte (sería conveniente que grabases el juego cuando llegases a la cima). Recoge las pepitas de oro que hay en lo alto de la montaña y desciende por donde has venido hasta el primer cruce. Dirígete al Este del cruce hasta que te encuentres con otro arquero. Para matarle, muévete en diagonal, escóndete detrás del segundo árbol, y provócale para que dispare una flecha mediante movimientos en diagonal hacia adelante y atrás, después colócate a la vista, salta y cúbrete detrás del tercer árbol. Provoca que el arquero dispare otra flecha y entonces usa el cuchillo o hacha para matarle.

Ten cuidado en el salto de la siguiente pantalla, y luego continúa derecho.

La tienda de Mac Biggle

Intercambia las pepitas de oro, la piel y el collar con él, y si es necesario, bebe una poción. Ahora continúa caminando hacia el Este y sube por la roca hasta arriba del todo.

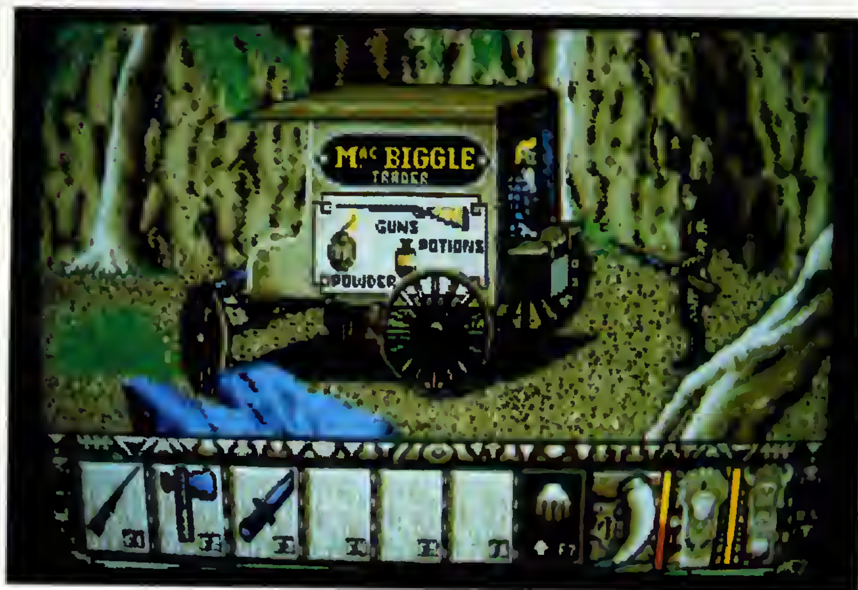
El cañón de la muerte

Trepa, evita los Apaches y continúa hacia el Este; ten cuidado con el salto y salva el juego. En el otro lado serás atacado por dos Apaches; usa el rifle para librarte de ellos.

Continúa en el camino hasta que pases a la siguiente pantalla. Tan pronto como entres, vete hacia el hueco que hay en la pared de arriba y recarga el rifle. Engaña al arquero para que te dispare, entonces sales del hueco y le disparas tú; luego sigue caminando hacia el Este. Mata el Apache que te encuentras con el cuchillo o el hacha, indistintamente, y coge su collar. Haz lo mismo en la siguiente pantalla y camina hacia el Este otra vez. Aquí de nuevo ten cuidado con los dos saltos, y después de que hayas llegado a la otra orilla, y sin cambiar de pantalla, recarga el rifle y úsalo tan pronto como pases a la derecha. Para rematar al jefe Apache coge rápidamente el hacha o el cuchillo y golpéale. Utiliza el cuerno de pólvora que llevas, coge el collar y la pipa de la paz. Vuelve a la bifurcación

Colorado es uno de los mejores juegos de la empresa francesa Silmaris, aunque presenta un alto grado de dificultad.





y sube por la escalera. En lo alto de la escalera recarga el rifle y tan pronto como llegues a la siguiente pantalla úsalo; recárgalo una vez más, dispara al siguiente Apache que te encuentres y utiliza el hacha o el cuchillo para rematarle.

Balas de plata

Deja la pipa de la paz en frente del jefe del los indios y cámbiasela por la bala de plata. Baja las escaleras y dirígete hacia el Oeste durante dos pantallas. Vuelve al principio del cañón, coge las pepitas de oro y luego vuelve al bosque.

La tienda de Mac Biggle

Comercia con las pepitas y los collares, bebe una poción y regresa a la canoa.

El bosque del gran oso

Ve dos veces hacia la derecha y prepárate para luchar con el primero de los grandes osos. Hay tres métodos que se pueden usar, pero el mejor es el tercero. El primero consiste en que puedes matar al oso con un paquete de dinamita y una bala; para el segundo, tienes que usar una carga completa de pólvora, y el último consiste en enfrentarte al oso con el cuchillo. Después de que te hayas desecho del oso dirígete hacia la derecha durante los dos siguientes escenas, con cuidado pasa por detrás del árbol de la derecha y salva el juego. Luego vuelve a la pantalla anterior, pasa por delante del árbol y cruza el campo de conejos.

Cuando luches con el lobo lo mejor que se puede hacer es evitarle simplemente moviéndote en zig-zag. Continúa hacia la derecha y coge las pepitas de oro.

En la mina

Lanza la dinamita sobre el montón de rocas, recarga el rifle y dispara al minero. Ahora selecciona el cuchillo o hacha, golpea varias veces al minero y éste se irá corriendo. Sigue las vías hacia la derecha y cuando llegues al final, mata al otro minero que te encuentras allí.

Ahora sigue al muchacho a través de la mina y te abrirá un pasaje en la primera bifurcación coge el sendero de arriba, atraviesa de un salto el precipicio y en la siguiente bifurcación coge la puerta de abajo. Carga el rifle, dispara al minero y termina con él. Dirígete hacia la desviación anterior y toma la

El juego puede acabarse siguiendo distintos caminos; aquí os mostramos uno de ellos, aunque podéis probar acciones diferentes.

puerta de arriba, entrando en la habitación, da unos pequeños pasos hacia delante, refúgiate en el hueco que hay en la pared de arriba y carga el rifle. Engaña al viejo para que dispare y carge de nuevo su escopeta, mientras tanto, ponte delante de él y dispárale agachado.

Coge el pergamino, léelo y déjalo en el suelo. Vete hacia la derecha y arroja la dinamita al montón de rocas, luego dirígete hacia la cima donde puedes grabar lo que has hecho hasta ahora. Vuelve a la primera bifurcación y entra por la puerta de abajo; mata al minero con el cuchillo o el hacha. En la siguiente habitación avanza poco a poco y cuando oigas la vagoneta, da un paso en diagonal hacia el hueco, coge las pepitas y luego ve hacia la derecha y mata al minero. Continúa hacia la derecha y te encontrarás con el jefe de los mineros; si te queda dinamita, úsala para matarle, en caso de no tenerla usa el cuchillo o el hacha. Recoge la gran pepita, vuelve al bosque y sube a la canoa.

En el país de los cheyennes

Vete hacia la derecha dos veces, salta sobre el fuego y gira a la derecha. Recoge la piel (si el icono no está disponible, deja un objeto, coge la piel, cámbiala en la tienda de Biggle por pólvora y utiliza el cuerno. Ahora coge el objeto que dejaste). En la primera desviación coge el camino de arriba.

Mac Biggle

Cambia las pepitas y la pepita grande. Vete hacia la derecha y en la segunda desviación coge la de la espalda por detrás de las tiendas. Haz la señal de paz al brujo, entonces averigua qué es lo que dice el pergamino. Vuelve a la primera desviación, coge el camino de abajo que hay en frente de la tienda. Lucha con el gigante del mismo modo que lo hiciste con el oso. Ve hacia la derecha y haz la señal de la paz al jefe indio Cabeza de Oso, lee lo que dice el pergamino y vuelve a la canoa.



Las luchas con los indios

Dirígete hacia la derecha (cuatro pantallas), mata al indio, luego a la derecha, después mata al jefe y quítale el collar y la piel. MAC BIGGLE: Cambia el collar y la piel. La bala de plata y la poción mágica las puedes dejar aquí, el cuerno de pólvora puede ser cambiado y puedes beber una poción.

Vuelve a la tercera pantalla del bosque y coge el camino que hay detrás de la parte derecha de la roca. Trepa la montaña y lucha con el indio (puedes evitarle pero ten cuidado con caerte). Hay un arquero en la siguiente pantalla. Carga el rifle y cuando entres, engáñale para que te lance una flecha, entonces dispárale. Salta y luego ve hacia la derecha.

El medallón

Vuelve con Cabeza de Oso y el niño indio. Recupera el medallón. Coge la canoa al principio del campamento y vuelve al bosque. Sube a la montaña, salva el juego en la cueva y déjala por la derecha. Sigue yendo hacia la derecha matando a todos los animales que te encuentres.

El niño indio

Al pie del pico, salva y luego sube por la montaña hasta que llegues a arriba del todo para luchar con el cóndor. Coge el niño indio. Vuelve a la mina y luego hacia la cueva, usando el ascensor. Vuelve a la base de la montaña, coge la bala de plata que habías dejado. En la segunda pantalla del bosque, usa el camino que hay detrás del gran arbusto. Luego, hacia la izquierda, carga el rifle y mata al indio usando tus armas. Luego hacia la derecha, salta y otra vez hacia la derecha.

La mina de oro

Derecha, coge el medallón que hay en frente del jefe, el pasaje se abre, y ya está, has completado Colorado.

Indiana Jones

EN EL CASTILLO BRUNWALD



Debemos dirigirnos hacia el castillo Brunwald y entrar entablando diálogo y utilizando las líneas 2.1.2 (Donde 1 es la primera, 2 la segunda, etcétera...).

Todos los pasillos del castillo están llenos de guardias, pero no necesitaremos pelear con ninguno de ellos porque sólo hay un camino en el que vigilan. De cualquier manera, también es posible pelear con alguno o con varios, pero hay que recordad que si nuestra fuerza no se ha recuperado o no está al máximo, no es recomendable que nos enfrentemos.

El truco es que cada vez que pasemos a un guardia deberemos estar vestidos con un uniforme militar de soldado nazi, de esta manera nos confundirán con uno de ellos. Para cambiarnos de ropa deberemos buscar el guardarropa, que abriremos con la llave que se encuentra en una cazadora en el segundo piso (aunque este punto ya lo veremos más adelante). Deberemos ignorar muchos de los acertijos o puzles que se nos presenten, ya que son del todo inútiles para completar con éxito la aventura. En el piso de arriba hay una ventana por la que podemos salir y entrar en otra habitación para consegir dinero extra. Una vez nos encontremos allí, nos tendremos que dirigir hacia el norte y hablar con el guardia, le preguntamos si quiere una bebida y le damos una cerveza. Nos dirigimos hacia la cocina, lugar en el que se encuentra la cerveza y un trozo de carne (que debemos coger), daremos el fuego y lo asaremos.

Todavía en el castillo...

Ahora debemos volver a la entrada principal e ir a la derecha, en el corredor sur, donde hay un guardia con el cual deberemos dialogar utilizando las líneas 3.2.1. Buscamos el cuarto en el que se encuentra una armadura de las cruzadas. Colocamos la armadura para que el hacha caiga y marque el suelo. Una vez hecho esto, buscamos la lavandería y cogemos prestado un uniforme de sirviente. De nuevo volvemos a la entrada principal y nos cambiamos en el ropero de mayordomos. Otra vez vamos a la derecha y nos topamos con el segundo guardia, al lado de las escaleras. Entablamos diálogo con él utilizando 1.2.2. Subimos, y una vez arriba seguimos el corredor izquierda/derecha para encontrar al siguiente guardia. Ofrecemos al guardia el cuadro que cogimos al principio de la aventura, nos vamos a la derecha, buscando el cuarto



del baúl, cogemos el uniforme y lo examinamos para encontrar una llave que nos servirá para abrir el ropero, y como ya deciamos antes, coger un traje de la gestapo. Volvemos arriba y cogemos nuestras ropas una vez más. Ahora debemos dirigirnos al cuarto de control y obsequiar al guardía con el libro de Hitler que cogimos en la biblioteca de Venecia, MEIN KAMPF. Desactivamos las alarmas derramando la cerveza en el panel de mandos (podemos no hacer esta acción si queremos). Ahora deberemos ir abajo de las siguientes escaleras y entablar conversación con un guardia utilizando las frases 3.2.3 Deberíamos pelear con él, pero antes nos conviene reponer nuestras energías con el botiquín que se encuentra en la habitación de al lado. Ahora trepamos hasta el piso de arriba y lucharemos con el siguiente guardia dialogando con 1.2.1. Entramos en la oficina Vogel y le damos la carme asada al perro. Ahora abrimos la cabina y cogemos el pase (que nos servirá más adelante). Cogemos el trophy y volvemos a la cocina para rellenarlo de cerveza (hay que recordar cambiarse en el sitio en el que se necesite).

Una vez hecho esto debemos volver a la planta más alta, en donde se encuentra Biff, el campeón de boxeo, al que deberemos ofrecer el trophy, que se beberá gustoso y quedará convertido en un blanco fácil para luchar con él. Después buscaremos al último guardia y hablaremos con él utilizando las líneas 3.2.3.

Movemos a Henry y ponemos las ataduras alrededor de la puerta, sonarán las alarmas y nos capturarán. Ofrecemos a la gestapo el libro antiguo que cogimos de la casa de papá, que les detendrá de buscar el diario del Santo Grial.

Llegados a este punto seremos amordazados con nuestro padre a una silla. Seleccionamos ahora a Henry. Con un doble movimiento nos será posible movernos hacia la derecha, para llegar así hasta la armadura de las cruzadas. Debemos movernos hasta la marca que dejó el hacha de la armadura al caer y situar allí las cuerdas para que las corte. Por último, pondremos la estatua en el lugar del fuego para tener de esta manera via libre y salir fuera.

A bordo del Zeppelin

Si hemos perdido el diario en nuestra anterior andadura deberemos dirigirnos a Berlín para recuperarlo. Le damos nuestro pase a Hitler para que lo firme y nos dirigimos al aeropuerto, en donde compraremos los tickets en caso de llevar dinero. Si no es así, Henry deberá hablar con el hombre del periódico mientras que nosotros le quitamos sus tickets.

Cuando nos encontremos en el zeppelin, con los correspondientes tickets, Henry deberá entretener al pianista, como lo hizo antes con el señor del periódico, mientras que nosotros entramos en al cabina de radio y abrimos la vitrina. Luego debemos romper la radio arrancando los cables. Después de hacer esto, colocamos los cables en el agujero cercano a la cabina y los giramos para que aparezca una escalera. Subiremos por ella y buscaremos la salida al biplano.

Deberemos sobrevivir en la fase arcade tanto como nos sea posible, cuando ya no podamos más, debemos utilizar el coche azul para conducir hasta Iskenderún.

Las tres pruebas

Nos encontramos ya en la recta final de este complicado juego, es la hora de las tres pruebas.

En primer lugar debemos de dirigirnos hacia el norte y detenernos en la posición en la que nos indique el diario. Para completar "La palabra de Dios", deberemos saltar a traves de las piedras que conforman la palabra JEHOVA. Una vez pasada la prueba, aparecerá una gran grieta, es el momento clave, la prueba final, deberemos andar rapidamente, sin nerviosismo, por el otro lado.

Ahora, en la pantalla final, debemos elegir la copa que en realidad es el santo grial, nos situaremos en la opción "QUE ES" e iremos pasando el cursor por encima de todas las copas mientras que consultamos el diario y completamos el juego. Señores, esto se ha acabado, ¡felicidades!.

César Valencia Perelló.



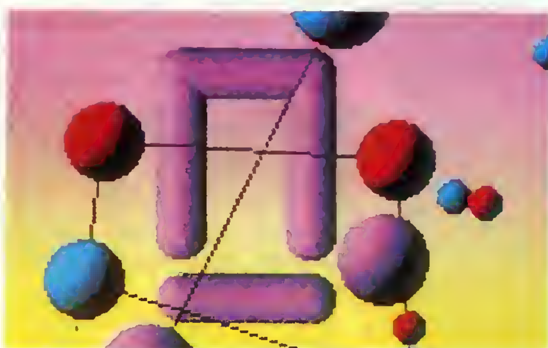
AMC (Amiga)

Para cargar los diferentes niveles utiliza las siguientes claves:

NOSTROMO
DISCOVERY
ENTERPRISE
DAGOBAH

CRACKDOWN (Atari ST)

Comienza el juego y teclea SMURF mientras estás jugando. Cuando presiones F1 o F2 para cada respectivo jugador, obtendrás vidas



E-MOTION (Atari y Amiga)

Carga el juego y teclea FRANK ZAPPA en el Atari ST y MOON UNIT en el Amiga. Presiona F1 para pasar un nivel, F2 para avanzar de diez en diez niveles y F3 y F4 para realizar lo contrario.

DINASTY WARS

Si pulsas la tecla de función F2 mientras está la pantalla de presentación podrás pasar de nivel.



KLAX (Amiga)

Comienza el juego normalmente. Presiona CAPS LOCK y la tecla SPACE. Mientras pulsas SPACE presiona 3 ó 4 para acceder a otro nivel superior.

GHOST AND GLOBINS (Nintendo)

Cuando el título del juego aparezca en pantalla mantén pulsado el botón derecho y presiona la B tres veces. Ahora presiona el botón de izquierda y vuelve a pulsar tres veces la tecla B. Repite lo mismo con las teclas abajo y arriba y podrás seleccionar con las teclas A y B el nivel cuando comienzes a jugar.

CARGADORES AMSTRAD CPC

DINASTY WARS

```
10 REM Cargador para DYNASTY WARS
20 REM   Version Cinta Amstrad
30 REM     Por Enrique Sanchez
40 ON ERROR GOTO 110
50 MODE 1:PRINT "Inserta Cinta original
y pulsa una tecla"
60 CALL &BB18:CALL &BD37
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,6:INK 3,25:MEMORY 29999
80 FOR A=48848 TO 48865:READ X:POKE A,X:
NEXT:CALL 48848
90 LOAD"!",30000
100 DATA 33,48,117,17,175,18,82,33,205,1
61,188,210,0,0,205,48,117,201
110 DATA F3110002211AA0010F00EDB0210002
120 DATA 2215033EC3321403C3450221090922
130 DATA 7E09229B09CDA91CC317032100A022
140 DATA 4102C34000000000000000000000000
150 RESTORE 110
160 CHECK=0:FOR N= 40960 TO 41010 STEP 1
5
170 READ A$:FOR I=0 TO 14
180 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
190 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 3193 THEN PRINT
 "ERROR EN DATAS":END
200 RESTORE 210
210 DATA 3E0021E1E9220080CD008011CE0219
220 DATA 11D99E01DA02EDB8C3399C00010203
230 DATA 0408060000160A14181A140F01547F
240 DATA AFED79ED493CFE10C22E9CC93100C0
250 DATA F53E00CD0EBC010000CD38BCCDE89C
280 DATA F14FE60F32D99EB93E14DD2100C0CC
270 DATA 319DFB212A9C3E102B3DF5E54648CD
280 DATA 32BCE1F120F3CDF59C3E4032E79CC3
290 DATA AB9CDD2100403E081E01CD1A9DDD21
300 DATA 00403E091E02CD1A9DDD2100403E0A
310 DATA 1E03CD1A9DDD2100403E0B1E04CD1A
320 DATA 9D3E8032E79C3E0CDD214002CD319D
330 DATA 3E0EDD214000CD319DCD2A9C3E0DDD
340 DATA 2100F0CD319D3AD99E3242003AE79C
350 DATA 324402313800214002E5DD211E6BAF
360 DATA C329A0C34002003E100100003DF5CD
370 DATA 32BCF120F5CD41BC2C45CD19BD10FB
380 DATA C93E803200401E01CD229D3E403200
390 DATA 40CD209D3A0040FE40C837C9CD229D
400 DATA CD319D1E00577BB72802C60BF6C008
410 DATA 7FED797AC932489DDD22509D3EFFDD
420 DATA 21CD9E110A00CDB59D3ACD9EFE1420
430 DATA EDED5BD59E2100C019ED5BCE9EA7ED
440 DATA 52E5DDE1CDB59D3AD09E328E9D3AD1
450 DATA 9E32809D2AD29E22829DDD2A509DED
460 DATA 5BCE9E2A719ED5E50E007EABA97723
470 DATA 1B7AB320F6E1D10E003AD49E17301E
480 DATA 06017EB9200B231B7EB77928044623
490 DATA 1B7EDD7700DD2310F9231B7AB320E2
500 DATA 37C9F3ED538D9EDD22719E6F67225F
510 DATA 9EAF32C99E3E5732CC9E215B9E2259
520 DATA 9E3E1006F6ED792632089C3E16CD8E
530 DATA 9E30F53EC8B830F02520EF06C9CD92
540 DATA 9E30E678FED430F4CD929E30DC00DD
550 DATA 21CA9E110200ED5F06122E017806D7
560 DATA CD8E9ED2C19E3EE7B8CB153E00003E
570 DATA 15D20B9E3AC99E8532C99E653ACC9E
580 DATA AAAB00000000ADDD77000609CB6328
590 DATA 0D3ACC9EC67B839232CC9E0505053A
600 DATA CC9EC6EF32CC9EDD231B7AB3C2089E
610 DATA C35B9E2ACA9E11FFFFED52C2C19E21
620 DATA 789E22599E110A00DD21CD9E0601C3
630 DATA 089E11B19EED53599EED5F13110100
640 DATA DD21C89E0603C3089ECD949ED03E16
650 DATA 3D20FDA704C83EF5DBFF1FC8A9E640
660 DATA 28F3792F4F3E000000C3AF9E37C97C
870 DATA 21C89E8623BE2007AF06F6ED7937C9
680 DATA A701807FED49C700000004057000000
690 DATA 000000000000000000000000000000
700 DATA 000000000000000000000000000000
710 DATA 000000000000000000000000000000
720 DATA 000000000000000000000000000000
730 CHECK=0:FOR N= 39936 TO 40704 STEP 1
5
740 READ A$:FOR I=0 TO 14
750 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
760 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 79105 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
770 CALL &9C00
```

DEFENDERS OF THE EARTH

```
10 ' VIDAS INFINITAS
20 ' DEFENDER OF THE EARTH
30 ' POKES DE J.CARLOS FERNANDEZ (1990)
35 ' CARGADOR POR ENRIQUE SANCHEZ H.
40 MODE 1:MEMORY &3000
50 FOR f=&5000 TO &503B:READ a$:POKE f,V
AL ("&"+a$):NEXT
60 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA":CALL &BB18
70 LOAD "!",&4000
80 CALL &5000
90  DATA 11,0,1,21,0,40,1,AC,1,ED
100  DATA B0,3E,50,32,3F,1,3E,0,32,40
110  DATA 1,11,50,0,21,23,50,1,12,0
120  DATA ED,B0,C3,0,1,3E,0,32,64,84
130  DATA 32,65,84,32,66,84,32,67,84,C3
140  DATA DD,A9,0,0,0,0,0,0,0,0
```

MAD MIX 2

```
10 '        VIDAS PARA MAD-MIX 2 (DISCO)
20 ' pokes de J.CARLOS cargador de Enriq
ue Sanchez
30 MODE 2
40 PRINT "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PU
LSA UNA TECLA":CALL &BB18
50 MEMORY &5000
60 LOAD "disc":LOAD "disc",&705A:POKE &7
075,&C9:CALL &705A
70 FOR F=&70 TO &77:READ A:POKE F,A:NEXT

80 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N):
",VI$
90 IF UPPER$(VI$)="S" THEN POKE &8126,&7
0:POKE &8127,&0
100 MODE 1:CALL &8075
110 DATA &3E,&00,&32,&92,&6F,&C3,&24,&2C
```

MAD MIX 2

```
10 ' VIDAS PARA MAD-MIX 2
20 ' Por Enrique Sanchez
25 ' Pokes por J. Carlos
30 MODE 2
40 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PU
LSA UNA TECLA":CALL &BB18
50 OPENOUT "W":MEMORY &2EF:CLOSEOUT
60 LOAD "!",&8000
70 FOR F=&2F0 TO &2F7:READ A:POKE F,A:NE
XT
80 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N):
",VI$
90 IF UPPER$(VI$)="S" THEN POKE &8092,&F
0:POKE &8093,&2
100 MODE 1:CALL &8000
110 DATA &3E,&00,&32,&95,&6F,&C3,&24,&2C
```

CARGADORES SPECTRUM

Tour de Force

```
30 CLEAR 65535: LET v=0: LET t
=0: POKE 23658,8
 40 INPUT "VIDAS INFINITAS.(S/N
).";a$
 50 IF a$="S" THEN LET v=164
 60 INPUT "TIEMPO INFINITO.(S/N
).";a$
 70 IF a$="S" THEN LET t=177
 80 PRINT #1;TAB 5;"PON LA CINT
A ORIGINAL"
 90 FOR n=16384 TO 16406: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 100 DATA 205,86,5,205,86,5,205,
86,5,221,33,0,128,17,255,255,62,
255,55,205,86,5,201
 110 RANDOMIZE USR 16384: POKE 3
2855,144: POKE 32856,246
 120 FOR n=32825 TO 32928: POKE
n+30175,PEEK n: NEXT n
 130 FOR n=63120 TO 63131: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 140 DATA 175,50,81,v,62,195,50,
160,t,195,0,125
 150 RANDOMIZE USR 63000
 160 SAVE "CARTOUR" LINE 10
```

Arkanoid +3

```
 10 REM **********************
 20 REM  POR LUIS JORGE GARCIA
 30 REM  CARGADOR  ARKANOID +3
 40 REM **********************
 50 BORDER 0: POKE 23693,SIN PI
: POKE 23624,SIN PI: CLEAR 25599
 60 LOAD "scr"SCREEN$
 70 LOAD "pag"CODE 32000
 80 LOAD "bank1"CODE 25600
 90 LOAD "mc128"CODE
 100 POKE 37585,0: POKE 36097,23
9: POKE 36098,244: POKE 63401,20
1: FOR n=62703 TO 62771: READ a:
 POKE n,a: NEXT n
 110 DATA 62,239,219,254,230,16,
32,5,62,33,50,71,158,62,239,219,
254,230,8,32,5,62,4,50,71,158,62
,239,219,254,230,4,32,5,62,17,50
,71,158,62,239,219,254,230,2,32,
5,62,1,50,72,158,62,239,219,254,
230,1,32,5,62,2,50,71,158
 120 DATA 205,206,140,201
 130 PAUSE 100: PRINT USR 32000
 140 SAVE "cardisc" LINE 10
```

Master of Universe

```
 60 CLEAR 63999: LET i=144: LET
 v=6: LET l=50: INPUT "VIDAS INF
INITAS (S/N).";a$: IF a$="s" OR
a$="S" THEN GO TO 90
 70 INPUT "CUANTAS VIDAS (0-40)
.";v: LET i=0
 80 IF v>40 THEN GO TO 70
 90 PRINT #1;TAB 5;"PON LA CINT
A ORIGINAL": LOAD ""CODE 64723:
POKE 65226,250
 100 FOR n=64000 TO 64017: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 110 DATA 62,v,1,241,151,175,1,1
27,i,1,128,i,1,129,i,195,0,91
 120 RANDOMIZE USR 64723
 130 SAVE "CARIKARI" LINE 10
```

Ikari Warriors

```
 30 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS : PRINT #1;TAB 5;"PON LA CINT
A ORIGINAL": LOAD ""CODE : FOR N
=61457 TO 61467: READ A: POKE N,
A
 40 IF A=161 THEN GO TO 90
 50 NEXT N
 60 DATA 175,50,189,164: REM vi
das infinitas
 70 DATA 175,50,206,200: REM en
ergia infinita
 80 DATA 195,0,161
 90 RANDOMIZE USR 61440
 100 SAVE "CARMASTER" LINE 10
```

Cybernoid

```
 50 BORDER 0: PAPER 0: CLEAR 24
835: LET vi=139: LET ai=120: POK
E 23658,8: INPUT "VIDAS INFINITA
S.(S/N).";a$: IF a$="N" THEN LET
 vi=0
 55 INPUT "ARMAS INFINITAS.(S/N
).";a$: IF a$="N" THEN LET ai=0
 60 PRINT #1;TAB 6;"PON LA CINT
A ORIGINAL": LOAD ""CODE
 70 FOR n=65199 TO 65208: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 80 DATA 175,50,79,vi,62,201,50
,74,ai,201
 90 RANDOMIZE USR 64512
 100 SAVE "carCYBER" LINE 10
```

Arkanoid

```
 10 REM **********************
 20 REM  POR LUIS JORGE GARCIA
 30 REM  CARGADOR ARKANOID 128
 40 REM **********************
 50 CLEAR 28000: PRINT #1;TAB 5
;"PON LA CINTA ORIGINAL": LOAD "
"SCREEN$ : POKE 23388,17: OUT 32
765,17: LOAD "bank1"CODE 49152:
POKE 23388,16: OUT 32765,16: LOA
D ""CODE : POKE 37585,0: POKE 36
097,239: POKE 36098,244: POKE 63
401,201
 60 FOR n=62703 TO 62771: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 70 DATA 62,239,219,254,230,16,
32,5,62,33,50,71,158,62,239,219,
254,230,8,32,5,62,4,50,71,158,62
,239,219,254,230,4,32,5,62,17,50
,71,158,62,239,219,254,230,2,32,
5,62,1,50,72,158,62,239,219,254,
230,1,32,5,62,2,50,71,158
 80 DATA 205,206,140,201
 90 PRINT USR 33025
 100 SAVE "CARARK128" LINE 10
```

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones: "La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE....................
APELLIDOS....................
DIRECCION....................
CODIGO POSTAL....................LOCALIDAD....................
PROVINCIA....................

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

COMPRO VENDO CAMBIO

ANDALUCIA

Vendo gran cantidad de juegos originales para Amstrad cinta CPC. La mayoría actuales y todos en perfecto estado con sus correspondientes cajas. A todos los interesados les mandaré una fotocopia con todos los juegos y al precio que deseo venderlo. Máxima seriedad. Mi dirección es: Carlos Blanco González. San Juan, 12. 11540 San Lucar de Barrameda. Cádiz.

Vendo CPC 6128 monitor GT 65 en perfecto estado y con muy pocas horas de uso, por cambio de ordenador. Escribe a: Juan Villalba, C/ Anton Granados, 36 14970 Iznajar. Tfl: (957) 53 40 95.

Club Sega-Soft para usuarios de la Consola Sega. Ventas, juegos, dudas o petición de información sobre Sega. Mandar foto carnet para recibir carnet de socio y revista. Sega-Soft. Apdo C. 30, 23710 Bailén-Jaén.
Tfl: (953) 67 22 50.

Vendo programas para PC compatibles en 5 1/4, o cambiaría por otros títulos. Gran surtido. David Noviembre C/ Santiago, 44 21740 Mojos. Huelva. Tfno: (955) 42 72 84

Vendo juegos para Commodore 64 a buen precio. También cambio juegos para Amiga. Mandad lista. Escribir a: Carlos Alberto Elido Ramírez. San Jose Artesano, 9D-2.2C. Algeciras. Cádiz. Tfl: (956) 65 19 80. Llamar de 10 a 11 de la mañana.

Compro fotocopias de instrucciones del simulador de vuelo "STRIKER FORCE HARRIER" para PCW en español. Escribir a: Antonio Roldan Liebana. C/ Mondragon, 4-1.1 29014 Málaga.

ARAGON

Compro, cambio o vendo juegos para PCW 2256/1512. Amplia lista. Ultimas novedades. Total seriedad. Escribe a Pablo Ibor, Pasaje Oza, Jaca Huesca, o llama a Oscar. Tefl: (974) 36 12 37 C/ Oloron Sta. Maria, 2-3.C. Jaca.

CANTABRIA

Compro disco de utilidad y manual de instrucciones para manejo de unidad exterior de 5 1/4 pulgadas Vortex, pace o Amp 100-101, que utiliza CPC 6128 de Amstrad. No me sirve Ram Dos. Miguel Carralara C/ Torres Quevedo, 19-8 39011 Santander.
Tlf: (942) 33 05 72.

Convertidor TV para Amstrad CPC 6128. Precio a convenir. Alejandro Martinez Sal. C/ Lasaga Larreta, 8 1 dcha. 39300 Cantabria.
Tfl: 88 29 46.

CANARIAS

Compro, vendo, cambio programas para Amiga. Juegos, utilidades, demos. Mandar lista a Jonathan Suárez y Torres. C/ San Francisco, 92-2.4 Izq. 39001 Santa Cruz de Tenerife.

CATALUÑA

Recién formado club del CPC 6128. Compra, venta e intercambio de utilidades y juegos. Compra de periféricos. Escribe a Oscar. C/ Huelva, 11-115.3.d 08020 Barcelona, o llama al tefl: (93) 313 07 38. Recibiréis nuestra lista.

Vendo Amstrad 6128, monitor verde, impresora programas utilidades, juegos, revistas. Todo por 60.000.-ptas. Telf (93) 418 34 80, tardes. Javier. C/ Torras i Pujalt, 6 08022 Barcelona.

Compraría juegos de Atari, Amiga CPC-disco y cartuchos de MSX-1. También compro uitilidades para CPC Atari y PC. Mandar lista. Albert Ainsa Pardos. C/ Barcelona, 25-2.1 17991 Gerona. Tfl: (972) 21 09 48.

Vendo Amstrad 6128, monitor color modulador TV joystick y 12 juegos originales por 60.000.-ptas. 6 meses de uso. Escribir a Alfredo Tomey, C/ Llunas, 2-4 1.Tf. 08906 Hospitalet. Barcelona, o llamar por las noches al:
(93) 337 51 48.

Vendo 7 juegos Amstrad CPC 464, casette lote 40.000.-pts, por separado, 8.000.-pts un juego. Se envia lista al interesado. Escribir a Xavier Gaya Casabon, Av. Valencia, 19-2.1 25001 Lérida.

Que te parece ser miembro del club Maniatics Commputer's. Tenemos bastantes juegos para PC, ademas vendemos a precios increíbles o cambiamos por sólo ser miembro. Más información en el (93) 718 49 49. Preguntar por Santi.

Cambio y vendo programas juegos y utilidades para Amstrad CPC 6128. Sólo disco. Escribir a: Andres Chicharro, C/ Mestre Albeniz, 5 08191 Rubí. Barcelona. Prometo contestar

Vendo programas de Atari St y Spectrum +3 (en disco y cinta). Cada programa sale para el Atari por 350.-ptas sin disco y para el Spectrum, la cinta 250 y el disco 750. Interesados llamar a Alberto. Telf: 555 50 69.

CASTILLA LA MANCHA

¡Aventureros!, vendo un rograma para crear aventuras en castellano, original, por solo 400.-pts. Amstrad CPC cinta y disco. Interesados llamar por las tardes al tfno: (967) 30 17 01. Preguntar por Hector.

CASTILLA-LEON

Vendo programas originales para PC's. Escribe a Jose María Huerta c/ Puerta Monedas, 13. 24003 León.
Tefl: 20 68 47

Compro ordenadores Spectrum estropeados, preferibles primeras versiones. Interesados llamar al tfno (987) 41 13 76 y preguntar por Fernando.

Vendo Paris Dakar 90 (sólo utilizado una vez) en perfecto estado. Escribir a: Javier Gomez. C/ Carmen, 70-2. 37300 Peñaranda de Brte. Salamanca. Sólo usuarios legales.

Vendo software gratuito PC's. LLamar: (987) 20 68 47/ 27 05 26. Leon.

GALICIA

Cambio o vendo programas para CPC 464 (sólo cinta), también fotocopias de libros y revistas. Exijo seriedad. Contesto a todos enviad lista a: Jose Manuel Vidal Leiras.

C/ Panamá, 2 bis. 1 Izq. 15010 La Coruña. Tefl: 26 35 31.

Intercambiamos programas en PC en formato de 5 1/4 y 3 1/2. Pedir lista a: Castle Software. C/ Nueve de Agosto, 24-2. 15960 Rivera La Coruña. Tfno: (981) 87 10 78/87 24 69/87 25 19

Compro para PC estos parsers: PAWS, QUILL, GAC, DAAD. Tanto en sus versiones inglesas como castellanas. Dirigirse a: Alfonso Porrúa Montenegro. C/ Asturias, 22-2. 36206 Vigo. Pontevedra. Tflno: (986) 27 27 46

Vendo los juegos para CPC 464 cinta: Kick Off, Indiana and the Last Crusade, Black Tiger, Gouls and Ghosts, Continental Circus, y Comando. El precio es de 2.000.-pts. Escribir: Jose Manuel Arca Estevez. Los Angeles-Brion. Santiago de Compostela 15280. La Coruña.

LA RIOJA

Vendo Amstrad CPC 464+ mando+ protector+ ma-nual+ diccionario + cinta demostrativa+110 juegos por solo 35.000.-pts. Razón: Ramón Campins. C/ Duquesa de la Victoria, 24-7.d 26003 Logroño. Tfl: (941) 24 94 79.

MADRID

Vendo ordenador Spectravideo X'Press 16, tarjeta Grafica CGA, monitor monocromo Philips, joysticks, quickshot X con autofire. Regalo mesa y manuales 120.000 ptas. David. Tfl: 617 41 93.

Vendo Amstrad CPC 464 color, perfecto estado, regalo lote valorado 25.000.- (juegos, revistas, curso autodidáctico Basic, maquinitas grandes). Todo por 50.000. Llamar Francisco. Tfno: 269 75 77.

Cambio juegos para PC Disco 3,5. Máxima seriedad. Enviar lista a: Alfonso García. C/ Ginzo de Limia, 41-5.3 28029 Madrid.

Vendo ordenador Amstrad CPC 464 monitor F. verde. Unidad de disco con controlador. Ampliacion de memoria Anta 64 K. Impresora DMP 2000 con cable de conexión. Paquete de discos con diversos juegos y utilidades todo por 50.000.-ptas. Equipo en buen estado. Llamar Tfno: 882.09.03. Tardes de 14.00 a 19.00.

MURCIA

Discology 3 para CPC 464 (cinta). Quien lo tenga que se comunique con Manuel Chica Uribe. C/ Camino de Murcia, 21-3. Esc. 3.C 30530 Cieza. También cambio juegos.

Atención chicos, Club Pantera en Murcia, vende las últimas novedades en juegos y programas de utilidades. Sólo originales. Pedidnos nuestras listas gratuitas. Club Pantera. C/LAs Viñas, 2-3.1.A 30151. Santo Angel. Murcia. Tfno:(968) 84 08 44.

Hola amigos. Me interesa cambiar jeugos y utilidades para el CPC 6128 en disco o cinta, Interesados llamar al 21 89 06 y preguntar por David. Murcia.

PAIS VASCO

Vendo CPC 464 monitor GT-65, y Joystick X, más de 60 juegos, libros de informática. Perfecto estado. Tfno: (94) 4562591. Preguntar por Raúl. Precio a convenir.

Cambio, compro y vendo juegos para PC 5 1/4. Numerosos juegos con muchas novedades. Pedir lista sin compromiso llamando al telf: 460 93 76. Preguntar por Aritiza.

VALENCIA

Cambio juegos y programas de todo tipo con usuarios de Amiga, y también estoy interesado en discos de 3'5" a buen precio, interesados escribir a Jose Carlos Navarro. P. Navarro Rodrigo, 12-2.C 03007. Alicante.

Vendo Amstrad CPC 6128 con monitor color, revistas y muchos juegos y programas. Poco uso y en perfecto estado. Tfno: (96) 583 01 14. Preguntar por Juan.

Vendo lotes de 18 juegos originales a 7.000.-pts y regalo el libro de "Pokes II" para Amstrad CPC 464 cinta. Interesados escribir a: Alvaro Sanchez Selles. San Vicente, 57-5.I-03004 Alicante.

Cambio programas o juegos de amiga. Escribir a Javier Navarro Vicent. Avda. Malvarrosa, 23 bajo-46011 Valencia. Contestaré a todos.

Vendo 24 cintas originales de juegos antiguos para Spectrum cinta 48K. ATIC-ATAC, SCRABBLE, SURVIVAL, ELECCIONES GENERALES..... todas por solo 3.000.-pts. Oscar Barrera Tevar. Avda. de la plata, 59-1.b 46006 Valencia.

Compro el juego RASTAN para Amstrad cinta (o lo cambio o presto por otros juegos, pago bien). Llamar al (96) 144 30 61, y preguntar por Emilio.

Se ha creado un club para Amstrad CPC 6128, solo disco. Ultimísimas novedades. Interesados llamar al (96) 566 28 24 y preguntar por José ó escribir a Miguel A. Martinez Jimenez. C/ Santiago, 17-1. Izq. San Vicente 03690 Alicante. Club SanviSoft.

Cambio y vendo juegos y utilidades para Amiga y también para Amstrad CPC 6128. Interesados escribir a Mad Factory. Apartado 74. 46230. Alginet. Valencia. No os arrepentiréis.

Cambio programas y todo tipo de información sobre el Amiga 500 . Escribir a Manuel Cortes. C/ BLoque Portuarios, 15. 46011 Valencia.

¡Stop!, se cambian, se venden, o se compran toda clase de juegos, utilidades, trucos, etc... para el Amiga. Sólo originales. Domingo Soriano Rodriguez. C/ San Emigaio, 15. 03160 Almoradi. Alicante. Tfl: (96) 570 05 08.

Atención se está formando un pequeño club en Alicante de usuarios del Amstrad CPC 6128 (Amstrad disco). Tenemos tanto un apartado profesional como uno de juegos. Si quieres información o simplemente apuntarte llamanos al Tfno. 528 56 93 de Alicante. Preguntad por Juan Carlos. Preferiblemente que seáis de Alicante, y tengáis entre 10 y 16 años.





BIG CHIPO

Los seres normales habrán pasado un verano reconfortante en la playa o en la montaña; pero los aventureros son tan retorcidos que prefieren los extraños mundos caóticos que se crean en las entrañas de los ordenadores. Por eso, a pesar de la molicie estival, hay trabajo para el diligente Big Chipo.

1

Sujeto: Eloy García García, de Sabadell.
Asunto1: Cozumel. No alcanzo paquete.
Chipo: Sacar paquete del barril.
Asunto2: No consigo dinero.
Chipo: Está dentro del paquete que no alcanzas.
Asunto3: ¿Cómo puedo hablar con el maestro?.
Chipo: Sé educado y llama a la puerta antes de entrar, luego se le habla como a todos los personajes: Maestro "hola" o Decir maestro "hola".
Asunto 4: ¿Puedo abrir el cepillo sin ir a la cárcel?.
Chipo: Si robar ya es malo, hacerlo a una pobre iglesia, es un acto altamente castigable. No podrás escapar.

2

Sujeto: Luis Miguel Felipe Morales, de Andraix, Mallorca.
Asunto: Jabato. ¿Cómo puedo hacer que alguien se enfrente al gladiador?
Chipo: Taurus "Lucha", suponiendo que esté contigo. Si lucha Jabato, saldrá derrotado. El fino, filipino de Fideo no quiere saber nada de violencias.

3

Sujeto: Juan Antonio Fernández Moreno, de Huelva.
Asunto: Jabato. No se que hacer para conseguir el Chisquero en la segunda parte.
Chipo: El chisquero debes comprarlo en el mercado de Cesarea, con la pasta de Fideos.

4

Sujeto: Antonio Muñoz del Valle, de Fuenlabrada, Madrid.
Asunto 1: Quijote, primera parte. ¿Dónde está el acantilado y como pasarlo? (especificar).
Chipo: Está hacia el Oeste de la última calle de Argamasilla.
Utililiza el tablón, que hallarás en la escalera de tu casa, como puente.
Asunto 2: Quijote, primera parte. ¿Cómo pasar el muro?. Si voy al Sur, me caigo en el lago.
Chipo: Del otro lado del acantilado encontrarás un pedrusco que sirve para subirte y escalar el muro.
Asunto 3: Quijote, parte segunda. ¿Que es lo que hay que hacer? Explicar pasos.
Chipo: Has de encontrar los ingredientes de la pócima de Fierabrás, luego ir a una cueva custodiada por un león, hacer el mejunje en un enterrado caldero y berbértelo para aclararte la voz y poder arrullar con ella a tu amada en el pueblo.

5

Sujeto: Alvaro Rodriguez Munoz, de Cádiz.
Asunto 1: Cozumel. No puedo entrar en el templo, ni aún diciendo las palabras que me dijo el maestro. Mi amigo con un Amstrad si puede.
Chipo: Al templo se entra con esas palabras. Lo que creo que te pasa es que tienes una de esas raras copias en

Resuelve tus Dudas





las que al hacer el master se borró esa información. Tienes entonces dos opciones: O que te cambien tu programa en Dinamic (lo más aconsejable), o poner "sur" (entre comillas).
Asunto 2: ¿Cuánto hay que darle al dueño del barco?.
Chipo: Lo suficiente para comprar la Yucatana. Decir la cifra exacta sería una tontería. Haz un Ram Save y prueba varias veces.
Asunto 3: ¿Qué quiere Big Turk que le venda?.
Chipo: Una valiosa estatuilla.
Asunto 4: ¿Qué hago en el templo?.
Chipo: Encontrar la estatuilla.
Asunto 5: ¿Cómo subo a la Yucatana?.
Chipo: Mostrando tus títulos de propiedad.
Asunto 6: ¿Para qué son Kuill y Zyanya?.
Chipo: Kuill te ayudará a burlar unos ladrones. Zyanya es fundamental para el juego y no comprendo cómo me estás haciendo todas estas preguntas si ni siquiera sabes la utilidad de la bella jóven.
Asunto 7: ¿Qué hay que hacer con el mono?.
Chipo: Darle un tilín para que haga monadas.
Asunto 8: ¿Es positivo darle el cascabel?.
Chipo: Por la anterior respuesta, es evidente.
Asunto 9: Para que sirven:
La estera = para dormir.
La botella = para llevar líquidos.
El rifle = para disparar si encuentras la munición adecuada.
La camisa = para protegerte del sol tropical.
La manta = para abrigarte en las frias noches.
La munición = ¿para qué vá a ser?.
El machete = para limpiar la maleza selvática.
La garrafa = para llevar líquidos.
Chipo: ¡Qué descansado se habrá quedado nuestro amigo!. La próxima vez aconsejo que me envíe la aventura, yo la juego y se la devuelvo una vez terminada.

6

Sujeto: Jorge Louzao Penalva, de Ponferrada.
Asunto: ¿Próximos lanzamientos del grupo de A.D.?.
Chipo: Para cuando ésto se publique ya debe estar en la calle "La aventura Espacial", luego le seguirán Cristóbal Colón y la segunda parte de la Trilogía de Ci-U-Than.

7

Sujeto: Juan Manuel Sánchez, de la Línea, Cádiz.
Asunto 1: Indiana Jones y la última cruzada. ¿Cómo encontrar las catacumbas?.
Chipo: En la biblioteca Veneciana, sitúate frente a un ventanal y lee el diario de tu padre, te informará sobre cual es la vidriera correcta y que tiene algo que ver con los pilares y los números romanos.
Luego busca esa ventana, lee el pilar de la izquierda o derecha, (según información del diario) y cava en el primero, segundo o tercer número romano (siempre según el diario). Recuerda que para cavar necesitarás un poste metálico.
Asunto 2: ¿Para qué sirve toda la gente sentada en la terraza en Venecia?.
Chipo: Para nada, lo único que sirve es la botella que tienen los amantes que están sentados a la extrema izquierda, pídela con delicadeza.

8

Sujeto: Juan José Gutierrez, de Castellón.
Asunto 1: Indiana Jones y la última Cruzada. ¿Cómo puedo quitar el tapón en las catacumbas? Indy se niega a nadar.
Chipo: Llena la botella de agua y afloja la antorcha, tira de ella y caerás a una serie de pasadizos inferiores, dirígete a la habitación goteante y verás el tapón por debajo. Si le has quitado el garfio a uno de los muertos que encontraste en la primera habitación amplia de las catacumbas, enchúfalo en el tapón y luego usa el látigo. El agua cae y, al subir, verás como pasas.
Asunto 2: ¿Cómo se sale de las catacumbas?.
Chipo: Cuando hallas encontrado la tumba del cruzado, hay que salir por la tapa de la alcantarilla que dá a la terraza veneciana.

9

Sujeto: La Redacción.
Asunto: ¡Ten cuidado Chipo, que sale humo de tus interiores!.
Chipo: ¡Activo secuencia urinaria para extinguirlo!.
Redacción: ¡Será guarro el tío!. Huyamos que no hay quien soporte el olorcito.

Dr. Chanca - 1990

¡Llega hasta el final con Big Chipo!

CPC

Big Chipo

Soy un lector de vuestra revista y quisiera que me contestéis a unas preguntas:

1. Tengo desde hace poco un 6128 y una PRINTER 130. Los carácteres no son compatibles y no puedo colocar tildes. ¿Qué puedo hacer?

2. ¿Podríais decirme si pensáis seguir con la sección Big Chipo?

3. ¿Hay algún Club Amstrad en Canarias?

4. ¿Podríais darme un cargador para Rambo III?

G. René Martín Marrero (L. Palmas de G.Canaria)

RESPUESTA:

1. En el manual de tu impresora podrás encontrar los códigos para configurarla en español. A pesar de ello seguirás sin disponer de acentos ni diéresis.

2. Por supuesto que sí.

3. Nosotros no tenemos ese tipo de información, no obstante siempre puedes recurrir a la sección de Compro Vendo Cambio.

4. Sentimos no poder complacerte, pero no disponemos de ese cargador. Si lo conseguimos, ten por seguro que lo publicaremos.

CPC

Rumores inciertos

1. He oído hablar sobre una consola de AMSTRAD, que según se dice va conectada al CPC. ¿Podrían darme más información sobre esta consola?

2. También he oído hablar que AMSTRAD quiere lanzar un ordenador de 16 bits, con características competitivas frente al Atari St y el Commodore Amiga. ¿Qué podéis decirme?

Albert Pallás Estatuet (Barcelona)

RESPUESTA:

1. Como seguramente viste en nuestro número anterior, publicamos un exahustivo informe de sus características. Después de eso, poco queda que decir, excepto que la consola es autónoma, y por tanto, no hay que conectarla al CPC.

2. Efectivamente, hubo un tiempo en que circularon muchos rumores sobre la aparición de un CPC 68512 (le dieron hasta nombre), pero el tiempo ha demostrado que no existía tal ordenador. A estas alturas intentar arrasar a ordenadores con una base tan fuerte como el Amiga o el St es muy difícil. Sin embargo, sí que se ha lanzado una nueva gama de CPCs basados en el Z80. También podrás encontrar información en el artículo del número pasado.



CPC

Miniconta

Tras teclear el listado y ejecutarlo, me aparece el mensaje "Syntax Error in 1050", al entrar en la opción 15 (Salvar datos). En consecuencia, tampoco puedo probar la opción 16 (Cargar datos). Me gustaría que me dijesen cuál es el error, y cómo subsanarlo.

Miguel Narváez Moyano (Barcelona)

RESPUESTA:

La solución reside casi con total seguridad en que donde pone "1050 FOR l" (es decir, una ELE minúscula) hayas puesto "1050 FOR 1", o sea, un uno. De ahí surge el error, pero probablemente hayas puesto uno en lugar de ele en todas las instrucciones siguientes. Así pues, debes sustituir esos unos por sendas eles, a excepción del uno que aparece en "(...) FOR q=1 TO 200:", donde sí que debes escribirlo.

En la línea 1090, que es la que controla la carga de los datos, la estructura predominante es la misma, y por tanto, los fallos que has cometido al copiarla serán los mismos. Repásala, y esperamos que tras estas correciones Miniconta te funcione correcta y satisfactoriamente.

CPC

Dudas del primerizo

Hola, soy nuevo en esto de los ordenadores y tengo un CPC 6128. Me gustaría que me resolvieséis estas cuestiones:

1. Quiero comprar una impresora para mi ordenador. ¿Cuál será mejor, la DMP 2000 o la DMP 3000?. ¿Hace falta algo más para enchufar la impresora directamente?.

2. Copié un poke de la revista MEGAOCIO y al terminar me pregunté: ¿Qué es un POKE?.

3. No se qué significa el zócalo de Expansión. ¡Ayudadme!.

4. Me gustaría saber que es un Transtape y un Multiface.

Gracias anticipadas por todo, tenéis una revista maravillosa.

José Manuel Sillero (Vizcaya)

RESPUESTA:

Muchas gracias, pero la revista no es nuestra, sino de todos nuestros lectores. Vamos a intentar contestarte lo más claramente posible:

1. Las diferencias entre las impresoras que mencionas son mínimas. La DMP 3000 (además de en el color, es blanca), se diferencia de la DMP2000 en que posee un buffer mayor y en que soporta el juego de carácteres del IBM PC.

El buffer es una memoria RAM que tienen las impresoras para guardar los datos que le llegan desde el ordenador. Una impresora tarda más en imprimir que el ordenador en enviarle los datos, así que los va guardando según le llegan. Esta memoria puede llenarse, y en ese momento el ordenador quedará paralizado hasta que la memoria se vacíe (lo cual sucederá cuando la impresora escriba una línea). Cuando el ordenador termine de enviar los datos podrá hacer otras cosas mientras la impresora sigue imprimiendo (que para eso se llama así). Resulta obvio que cuanto mayor sea el tamaño de esa memoria RAM de la impresora (el BUFFER), más comodidad y rapidez tendrá el usuario.

En cuanto al juego de carácteres de IBM, se trata de un conjunto de carácteres (letras,

sinclair

¡ARGHS!

¡HI!

EL ACTION PACK DE SPECTRUM ES DEMASIADO... VIENE CON JOYSTICK, JUEGOS Y UNA PISTOLA ELECTRÓNICA QUE NO VEAS CÓMO TIRA...

YA...

¡ARGHS! ¡HUYAMOS! AHORA TIENE PISTOLA.

BUU! BUU!

¡HORROR!

ZX SPECTRUM+2 ACTION PACK



CON EL CPC 6128 COLOR DE AMSTRAD, ADEMAS DE TENER TU ORDENADOR, PUEDES VER LA TELEVISIÓN... LLEVA TELECONVERTIDOR ¡ALUCINANTE! ¿NO?

SÍ...

AMSTRAD

¡TU ELIGES, CHAVAL!

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Ronda de Valdecarrizo, s/n Sector 10 Parcela 2 P.Ind. Tres Cantos
28760 Colmenar Viejo (MADRID)

símbolos, números o signos) especiales que resultan muy útiles para aplicaciones profesionales. Comprenden acentos, símbolos matemáticos, líneas para formar cuadros, etc. En realidad, su uso se verá limitado en tu CPC en función del programa que utilices.

Sobre si necesitas o no algo más, la respuesta es sí. Debes comprar un cable de impresora adaptado para tu ordenador. Si tuvieras dificultades para comprarlo, podrías tratar de construírtelo tú mismo. Necesitarás un conector hembra de 34 patillas para conectarlo al CPC, un conector para tu impresora (de 36 patillas), y una longitud de cable (de 34 patillas) adecuada. Por si quieres entenderte con los dependientes, te sugiero que lleves el manual del CPC y el de la impresora, abiertos por la sección de conectores.

2. Un POKE, a nivel general, es un valor numérico, de 0 a 255, que se introduce en una posición determinada de la memoria RAM del ordenador. En términos lúdicos, se trata de una instrucción en código máquina (el lenguaje natural del ordenador) que por lo general anula las órdenes encargadas de decrementar las vidas del jugador, o su energía, u otro tipo de características. Si no tienes un Multiface o un Transtape (y sospecho que no lo tienes) deberás usar un cargador especial (un programa que se ocupa de cargar en memoria el juego y realizar la función del poke). Así pues, esa es la utilidad del POKE.

3. Te ayudamos. El zócalo de Expansión sirve para poder expandir el CPC. En ese zócalo se conectan algunos lápices ópticos, las unidades de disco, las ROMs y RAMs adicionales, los digitalizadores de audio y vídeo, las tabletas gráficas, los TRANSTAPES y MULTIFACES, y un largo etcétera. que incluye interfaces serie RS-232 e incluso modems.

Me temo que una descripción de las patillas te sería poco útil y además ocuparía mucho espacio en la revista. Te comento para nutrir tu curiosidad que la patilla 41 (la quinta empezando por arriba a la izquierda) es la que proporciona la función de RESET, y la 36 (la octava empezando por abajo a la izquierda), en la que se basan los Transtapes y Multifaces para realizar su labor.

4. Un Transtape o Multiface es un periférico que permite la inspección, modificación y volcado en cinta o disco de la memoria de tu ordenador. Cuestan en torno a 8.000 pesetas y los puedes encontrar en cualquier tienda de informática, dada su actual popularidad. Con ellos se introducen los pokes en los juegos y hurgan los hackers. Si te consideras un video-adicto exaltado te serán de utilidad.

Espero que te hayamos sacado de dudas, y bienvenido a este mundillo.

CPC

Juegos

1. ¿Existen más juegos al estilo de Tetris, Klaxx, E-Motion y Pipemania?
2. ¿Con qué teclas se consiguen las distintas formas de ataque del Double Dragon?
3. ¿Qué juegos de pelea existen además de Double Dragon I y II?

Jorge Robres (Zaragoza)

RESPUESTA:

1. Existen algunos, sumamente antiguos, como el Locomotion, similar al Pipemania, y otros más modernos, como Eye, más cercanos al estilo de los juegos de mesa. Y uno que quizá se te haya olvidado mencionar, el Block-Out. Por si no lo conoces, te diré que es un Tetris tridimensional (¿!) bueno, difícil y adictivo.
2. Se consiguen pulsando el disparo junto con las teclas de dirección.
3. La lista completa ocuparía varios ejemplares de esta revista. Pregunta por Shinobi, Vigilante, Renegade (I, II y III), After The War, Ninja Warriors, Shadow Warrior, Wild Streets... (que me perdonen las distribuidoras de software de las que no haya citado ningún juego).



PCW

Problemas con las copias de los juegos

Poseo los juegos Batman, Sir Lancelot, Space Combat, Head Over Heels y Ulises, y al querer hacer una copia de seguridad no me es posible realizarla. En algunos no puedo, simplemente; en otros, algunos ficheros no se graban, y en otros, al intentar utilizar la copia de seguridad me sale el siguiente mensaje: *********** COPIA ILEGAL ***********, o bien no sale la pantalla de presentación, sino un recuadro.

Me gustaría saber también si el juego Space Combat tiene final o no, puesto que a partir de la pantalla 44 ó 45 se vuelve a empezar, y aunque llego hasta la pantalla 80 todo sigue igual.

Marcos Rabassa (Barcelona)

RESPUESTA:

Todos los juegos que mencionas están protegidos para evitar la piratería. Lo cierto es que la Ley reconoce tu derecho a obtener una copia de seguridad, pero el problema de las copias ilegales es tan

importante en nuestro país que ninguna productora de software se atreve a lanzar productos sin algún tipo de protección. Me temo que no te va a ser posible copiarlos.
En cuanto al juego Space Combat, como muchos juegos arcade, éste carece de final.

CPC

Más problemas con el Mini-Conta

He copiado el Mini-Conta publicado en la revista nº 15 del mes de Mayo. A diferencia de José Macías, de Málaga, a mí me funcionan todas las opciones, a excepción de la opción de grabar datos. El error que surge es "Bad Command", y tras añadir el mini-listado recomendado aparece en pantalla "Error 32 ha tenido lugar en la línea 1040". Dicha línea es OPENOUT nn$+".MCD" (exactamente la misma que la del listado original). ¿Cuál es el problema?

Rafael Gutiérrez Alcalde (Madrid)

RESPUESTA:

La línea 1040 está correctamente escrita. Lo que ocurre es que al utilizar un disco no es posible grabar ficheros sin darles nombre. Así pues, te sucede una de estas dos cosas: o bien no escribes ningún nombre cuando te lo pregunta el ordenador, o bien al final de la línea 1030, donde pone ",nn$:nn$=LEFT$ (nn$,8)", hayas puesto otra cosa. En cualquier caso, el problema es ese, intentar grabar un fichero sin nombre. Tal vez te interese insertar estas dos líneas:

```
1035 IF nn$="" THEN SOUND 1,478,100:PRINT "Debe introducir el nombre.":CALL &BB18: GOTO 1030
1075 IF nn$="" THEN SOUND 1,478,100:PRINT "Debe introducir el nombre.":CALL &BB18: GOTO 1070
```

Como puedes ver, son las dos iguales, a excepción de los números de línea donde salta el GOTO, y su única función es impedir que las líneas 1040 y 1080 se ejecuten cuando nn$ esté vacía, lo que provocaría el error que obtienes tú. Espero que lo consigas hacer funcionar correctamente.

CPC

Amsfile, Eamsword, y las impresoras

Matilde Madrigal Sánchez, de Madrid, y José Marco Campo, de Albacete, tienen ambos un Amstrad CPC 6128 y una impresora DMP 2000, ella, y DMP 3000, él. Ambos tienen problemas al imprimir con programas como el Amsfile o el Eamsword. Concretamente, Matilde nos pregunta qué códigos son los que le pregunta el programa al escoger la opción de imprimir, y José quiere saber cómo cambiar el tipo de letra con el que imprime.

RESPUESTA:

Los códigos a que se refiere Amsfile son los que establecen distintos tipos de letra, márgenes, tabulaciones, etc. Están todos en el manual de la impresora, pero por ejemplo, si quieres sacar los listados en el tipo de letra comprimido, deberás poner el siguiente código: 15. Así los listados saldrán con más letras por línea, lo que puede serte útil de cara a compactar la información de la base de datos.
En cuanto a ti, José, debes usar esa opción para poner los códigos necesarios. Estos son los que vienen en el manual de tu impresora, que imagino tendrás. De todas formas, el tipo pica se obtiene con 27 80, el tipo élite con 27 77, la escritura cursiva con 27 53, el doble ancho con 27 87 1 (se cancela con 27 87 0), la escritura en negrita 27 69 (se cancela con 27 70), etc.

CPC

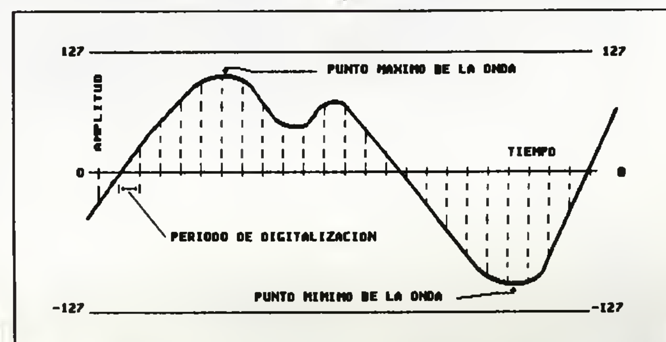
Digitalizador de sonido

Hola, tengo un CPC6128 y me gustaría haceros las siguientes preguntas:
1. ¿Por qué se me bloquea el ordenador al escoger la opción 1 del digitalizador de sonido del número 16 (he revisado los DATAS y están bien)?.
2. ¿Es necesario algún cable para conectar la impresora DMP 3000 al ordenador?. Si es así, ¿cuánto cuesta y dónde puedo adquirirlo?.
3. ¿Podéis recomendarme algún ensamblador-desensamblador de código máquina para mi ordenador?. ¿Cuánto cuesta?.

J. Antonio Albillos Pérez (Burgos)

RESPUESTA:

1. Te pueden pasar muchas cosas. Vamos a ir viendolas de menor a mayor dificultad en resolverlas.



La primera que te puede pasar es, simplemente, que lo que tú entiendes como un cuelgue, no sea más que el proceso de digitalización. Cuando pulsas ESPACIO tras la indicación, el programa comienza a leer el puerto del cassette durante el tiempo que le hayas indicado mediante los parámetros antes introducidos. Si no esperas lo suficiente no verás recuperar el control al ordenador (cambia el borde de color).

Colgarse de verdad le puede pasar por varias razones. La primera sería que no introdujeses datos en los INPUTS. Aunque el mensaje que los acompaña hace pensar que si no introducimos datos seguirán los mismos, lo cierto es que responder pulsando ENTER equivale a teclear 0, y eso colgaría el ordenador al solapar la zona de las RST (la zona baja de la memoria RAM, que tiene accesos importantes a la ROM del AMSTRAD). Por tanto, aunque estés de acuerdo con los datos que aparezcan, debes teclearlos de nuevo.

También puede pasar porque los parámetros que introduzcas sean erróneos. Sobre esto, lo único que puedo decirte es que respetes el cuadro técnico que acompaña al artículo. Piensa, además, que te puedes haber equivocado al teclear el listado y que los valores por defecto de las variables no sean los correctos. Por último, y si nada de esto funciona, te recomiendo que hagas una revisión exahustiva de tu listado. Aunque lo más fácil será que los DATAS tengan la culpa, es preferible dejarlos para el final, al ser los más cansados de corregir. Lo que sí te puedo asegurar es que el listado publicado funciona.

2. En este caso, me remito a la contestación de la pregunta nº 1 que formula José Manuel Sillero. Tan sólo comentarte que muchas de las tiendas que se anuncian aquí sirven pedidos a provincias contra reembolso. Para más seguridad puedes llamar antes a los teléfonos que figuran en los respectivos anuncios.
3. El paquete ensamblador-desensamblador por excelencia es el Hisoft DEVPAC. Actualmente está descatalogado, pero posiblemente puedas encontrarlo en alguna tienda de informática o en los departamentos de informática de los grandes almacenes. Su precio ronda las 8.000 ptas.

CPC

Diseñadores gráficos

Tengo un CPC6128 y quisiera hacerles una pregunta:
Recientemente me compré el juego "Knight Force". Me dejo tan impresionado el efecto de suprimir el BORDER que quisiera saber qué diseñador gráfico utilizaron para hacer eso. Si no utilizaron ninguno, ¿podrían decirme cuál es el mejor para mi ordenador?

Ricardo Rodríguez (Madrid)

RESPUESTA:

Como tú suponías, no utilizaron ningún diseñador gráfico, sino una compleja mezcla de OUTs en código máquina y una nueva organización de la memoria de pantalla. El mejor diseñador de gráficos es el Advanced Art Studio y, en su defecto, el Art Studio (sin Advanced). Está programado por Rainbird, filial de Firebird, cuyos juegos se distribuyen en España por MCM. El precio no supera las 10.000 ptas. y probablemente lo puedas encontrar en Line. Sus distribuidores en Madrid provincia son: Multigest Informática (tel. 459 24 10), Mundomatic, S.L. (Alcorcón, tel. 611 58 65) y Microlandia (Coslada, Tel. 673 75 89).

CPC

Juegos, discos, piratas...

Me gustaría que me respondieran a las siguientes dudas sobre mi CPC6128:
1. ¿Se pueden copiar juegos de un disco a otro con el Discology?. ¿Y con el CP/M?. ¿Cómo?.
2. Si al ordenador le conecto una unidad de 3.5 pulgadas, ¿funcionarán los juegos o utilidades que usan los ordenadores de estas pulgadas?.
3. Los juegos de cassette no se me graban. A veces me sale la pantalla de presentación y de pronto se corta. ¿A qué es debido?.
4. ¿A qué se refieren cuando dicen "juegos piratas"?. También me gustaría que hicieran comparativas de joysticks, impresoras, diskettes y otros accesorios.

RESPUESTA:

1. Los que estén protegidos no podrás copiarlos de ninguna manera, ni con Discology ni con CP/M ni con casi ningún copión.

2. No. Las diferencias entre los distintos ordenadores no estriban tanto en la forma de los diskettes usados como en el procesador que llevan dentro y que es quien realmente se encarga de ejecutar los programas. Y el CPC 6128 lleva un Z-80, mientras que los PCs funcionan con procesadores de la familia Intel (8086, 8088, 80286, 80386 y 80486) y el Commodore Amiga y el Atari St el Motorola 68000.

3. Sinceramente, no entiendo del todo tu pregunta. Si lo que quieres decir es que no se cargan en memoria, prueba a variar el volumen del cassette. Si te refieres a que al hacer copias de los mismos, éstas no te funcionan luego, es relativamente normal, puesto que las copias "de cinta a cinta" no suelen ser fiables.

4. Nos referimos a copias ilegales de los juegos originales, copias realizadas sin permiso de la distribuidora o el autor. Por cierto, ¿no estarás tú haciendo copias de ese tipo?. Si es así, te recuerdo que el precio actual de los juegos es el más bajo del mercado europeo, y que si escoges los juegos que compras no tendrás problemás económicos.

En cuanto a tus sugerencias, bienvenidas son, y procuraremos complacerte tan pronto como podamos.



El lugar del comienzo

Si hay un tema por excelencia interesante, ese es lo misterioso y lo desconocido, las aventuras, la intención de avanzar y explorar fuera de los límites de lo monótono y constante, en una busqueda desesperada por encontrar algo nuevo. Y en ocasiones, cuando se encuentra, puede resultar que nos resulte tenebroso, imposible o incluso lo contrario, maravilloso, insospechado, con la suficiente fuerza como para atarnos y no volvernos a soltar.

Así podríamos definir el libro de Ursula K.Le Guin, ante todo interesante y atractivo, aunque el comienzo, en un afán de agobio, desasosiego y ahogo, nos sumerge en una axfisiante sucesión numérica sin sentido material que parece no acabar nunca. Lo interesante viene después, un nuevo mundo se abre ante nuestros ojos y los del protagonista. Ha encontrado un nuevo mundo donde el tiempo parecé no detenerse nunca.

El libro relata la aventura de un joven cuya vida está reducida por el trabajo y la severidad de su madre, que tiene la obsesión de que la casa nunca puede

AUTOR:
Ursula K.Le Guin

EDITOR:
MINOTAURO

quedarse sola. El muchacho encuentra una salida cuando encuentra un bosque en el que el tiempo parece no detenerse, allí nunca se hace de noche y el agua del río, el pinar, son acogedores y reconfortantes. Ahora no le importa a que hora tiene que trabajar o volver a casa, allí puede permanecer sin que el tiempo transcurra, aunque algo misterioso está aún por suceder.

Conclusión

Un libro interesante y ameno, aunque en las primeras páginas puede hacerse duro de leer, la trama y el desenlace son de lo más entretenidos e interesantes. Recomendado.



EL CAJON

DESAFIO TOTAL

DIRECTOR:
Paul Verhoeven

PRODUCTORA:
CAROLCO FILMS

Otra vez está en las pantallas del mundo el famoso y musculoso actor Arnold Schwarzenegger batiendo records de taquilla y siendo número uno en Estados Unidos.

Según opina el propio Arnold, esta es una de sus mejores películas. Se llevó a cabo gracias a su insistencia, ya que cuando aún era un borrador, a él le parecía interesante y no descansó hasta que encontró un director capaz de llevar a cabo el proyecto. El resultado fue una película excelente, tanto que a algunos directores de la Columbia, le pareció mejor que Batman.

El argumento es excepcional. Nos situamos en el año 2075, después de la Tercera Guerra Mundial. Marte es una colonia de la Tierra y es controlada por un malvado personaje. Nuestro protagonista es el encargado de liberar a Marte de la tiranía de este personaje.

En realidad, y a simple vista, parece que este es un tema que ya ha sido muy tratado en otras películas de ciencia ficción. La novedad, y lo realmente atrayente es a lo que se dedica la compañía en que trabaja Doug Quaid (así se llama el personaje que representa Schwarzenegger). Pues esta compañía trata de hacer realidad los sueños de sus clientes mediante la implantación en sus cerebros de recuerdos totalmente artificiales, pareciendo así que los ha vivido. En esta película se mezclan los sueños con la realidad hasta que llega un momento en que no somos capaces de distinguir lo uno de lo otro.

Quaid se enfrenta contínuamente a la realidad, ya que descubre casualmente que todo lo que él creía que había vivido, todos sus recuerdos (su mujer, su boda y luna de miel, etc.), son falsos. A partir de ese momento viaja a Marte para comprobar su propia identidad, enfrentándose a multitud de peligros.

Es una película excitante que está en la frontera entre lo real y lo que se piensa que es real. La acción no falta y los efectos especiales son excelentes.

OCEAN no iba a desperdiciar una oportunidad como esta para sacar un nuevo juego. La película posee todos los ingredientes necesarios para obtener un excelente arcade. Hemos oído que el juego va a contener digitalizaciones de escenas de la película, lo que lo hará aún más deseable.

Esperemos que no se hagan mucho de rogar y que pronto seamos capaces de tener que enfrentarnos con lo que nuestro cerebro nos dice, para saber lo que es real o fruto de nuestra imaginación.



DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

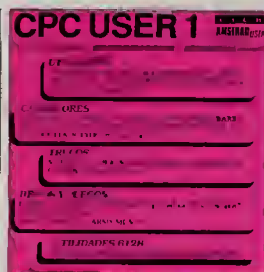
CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
Máquina (aprende a escribir a máquina)
Datamake (para pasar código máquina a lineas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodia, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
Demos del Capitán Trueno y del AMC.
Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.



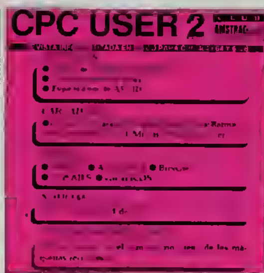
CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Editor de cabeceras para cinta
Fill (relleno de areas)
Type (editor de ASCII)
Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor después del Tetris.



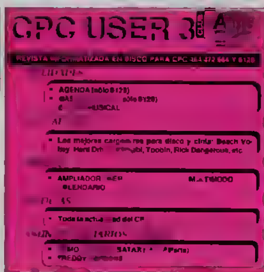
CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
Base de Datos (Sólo CPC 6128)
Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.





DISTRIBUIDOR EN CATALUÑA: TIM INFORMATICA S.A.
C/ Tarragona 104, bajos 08015 BARCELONA Tfn. (93) 4252020

Próximo CPC USER N. 5 Septiembre 90.

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE..
APELLIDOS..
DIRECCION..
CODIGOPOSTAL.......................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA..
FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

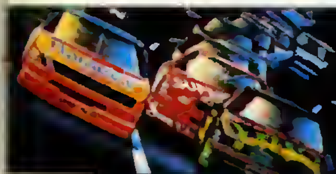
Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

AMSTRAD sinclair ocio

Y TAMBIÉN



DAYS OF THUNDER

Seguramente habréis visto en la televisión, en alguna pancarta o en la publicidad de algún periódico anuncios de la última película de Paramount con Tom Cruise a la cabeza del reparto. Pues bien, ahora Mindscape va a lanzar al mercado un juego con el mismo título que la película y con un tema similar.

Como muchos sabréis el juego trata sobre carreras de coches y como bien podéis ver en las fotos, pilotamos un magnífico vehículo vectorial de gráficos sólidos. Sólo nos queda por ver la velocidad y la calidad de sonido del juego, repecto a los gráficos, tienen un aspecto interesantísimo. De la distribución en España se hará cargo Dro Soft.

STORMLORD II

Después del éxito obtenido con la primera parte, Hewson, al igual que en otras ocasiones, ha desarollado una segunda parte del juego. En esta ocasión deberemos luchar contra la Dama Oscura, que ha perturbado la ley y el orden de un poblado medieval.

Nos tememos que esta segunda parte será similar a la primera y que lo único que cambiarán serán los escenarios, como habitualmente hace Hewson (recordemos el Cybernoid, por ejemplo). Os mantendremos informados.



TARGHAM EN 8 BIT

La empresa francesa Silmarils ha lanzado uno de sus mejores títulos para el Amstrad CPC disco. Se trata de Targham, un juego en el que encarnamos a un bárbaro a lo largo de una interesante videoaventura en una época remota. El juego lo distribuye PROEIN S.A.

ESPECIAL LISTADOS 3º

CPC: Parchís (Juego). SPECTRUM: Buscador de pokes (Utilidad). PC: Tenis (Juego). PCW: Paranoid (Juego). AMIGA: Bonoloto (Juego).

PROXIMO ESPECIAL LISTADOS:

DICIEMBRE

SERVICIO AL LECTOR. Todos los listados aparecidos en este número especial pueden ser solicitados en disco o cinta llamando al teléfono **(91) 319 39 81 (Dpto. de pedidos)** o escribiendo a la siguiente dirección: **Especial Listados MegaOcio. (Servicio al Lector) C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1º Izda. 28010 Madrid.** El coste del programa será de 750 pts. (disco o cinta, gastos de envío incluídos)

TRUCOS

SQUASH

Una de las herramientas más útiles para los usuarios de ordenadores, es un buen compresor de memoria que nos permita cargar y salvar el código en cassette o en disco. Las ventajas son clarisímas: se ahorra espacio en el disco y caben más ficheros, tarda menos en cargar y en salvarse y además sirve de protección, nadie que no posea el programa compresor o descompresor podrá utilizar o ver el contenido del programa.

Juan Antonio García

```
10 CLEAR:MEMORY &3FFF:MODE 1:INK 2,0,24:
SPEED INK 10,10:INK 0,13:INK 1,0:BORDER
10:CLS:LOCATE 14,1:PRINT"S Q U A S H":LO
CATE 28,25:PRINT"Por MEGAOCIO":WINDOW #0
,1,40,2,19:ON ERROR GOTO 100
20 LOCATE 12,7:PRINT"1. Comprimir":LOCAT
E 12,9:PRINT"2. Descomprimir":LOCATE 12,
11:PRINT"3. Salir":LOCATE 1,17:PRINT "Us
e ";CHR$(240);" y ";CHR$(241);" y 'RETUR
N' para validar":x=1:o=0
30 LOCATE 10,5+(o*2):PRINT" ":LOCATE 10,
5+(x*2):PRINT CHR$(197):FOR w=1 TO 150:N
EXT
40 IF INKEY(0)<>-1 AND x>1 THEN o=x:x=x-
1:GOTO 30 ELSE IF INKEY(2)<>-1 AND x<3 T
HEN o=x:x=x+1:GOTO 30 ELSE IF INKEY(18)<
>-1 THEN CLS:WHILE INKEY$<>"":WEND ELSE
GOTO 40
50 IF x=3 THEN 100 ELSE CLS:CAT:LOCATE#1
,5,1:INPUT #1,"Nombre:",n$:IF LEN(n$)>8
OR LEN(n$)=0 THEN LOCATE #1,3,3:PRINT#1,
CHR$(7)+"!Error!":PEN#1,2:PRINT#1,"Pulse
 SPACE":PEN #1,1:WHILE INKEY(47)<>-1:WEN
D:CLS#1:GOTO 10
60 CLS:CLS#1:LOCATE 5,10:INPUT"Que 'MOD
E':",m:IF m<0 OR m>2 THEN LOCATE 3,12:PR
INT CHR$(7)+"!ERROR!":PEN 2:PRINT"Pulse
SPACE":PEN 1:WHILE INKEY(47)<>-1:WEND:CL
S:GOTO 60 ELSE MODE m
70 IF x=1 THEN INK 2,3:LOAD n$+".bin",&C
000:GOSUB 80:SAVE n$+".arc",b,&4000,(z-&
4000:GOTO 10 ELSE IF x=2 THEN LOAD n$+".
arc",&4000:GOSUB 90:SAVE n$+".bin",b,&CO
00,&4000:GOTO 10
80 x=&C000:y=&FFF:z=&4000:WHILE x<>y:c=0
:POKE z,PEEK(x):WHILE PEEK(z)=PEEK(x) AN
D x<>y AND c<=254:c=c+1:x=x+1:WEND:z=z+1
:POKE z,c:z=z+1:IF z-&4000>&4000 THEN CL
S:PRINT"No puedo comprimir.":END ELSE WE
ND:RETURN
90 z=&4000:x=&C000:y=&FFFF:WHILE x<>y:c=
PEEK(z):z=z+1:l=PEEK(z):FOR co=1 TO l:PO
KE x,c:x=x+1:NEXT:z=z+1:WEND:RETURN
100 MODE 1:INK 2,24,0:IF x=3 THEN END EL
SE LOCATE 5,12:PRINT CHR$(7)+"Error de d
isco.":PEN 2:PRINT"Pulse SPACE":PEN 1:WH
ILE INKEY(47)<>-1:WEND:RESUME 10
```

PUZZLE

El juego de inteligencia de siempre, en diez líneas.

Juan José V.

```
10 REM "PUZLE POR J.M."
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK
2,6:RANDOMIZE TIME:DIM P(15):LOCATE 1,10
:PEN 1:PRINT "  USE LOS CURSORES PARA MO
VER LAS LETRAS    EN ORDEN ALFABETICO CO
N LOS MENOS          MOVIMIENTOS POSIBLES"
:PEN 2:LOCATE 10,20: PRINT "PULSA UNA TE
CLA":CALL &BB18
30 MODE 0:INK 3,2:INK 4,18:WINDOW#1,6,14
,3,19:PAPER#1,0:PEN#1,2:CLS#1:FOR C=0 TO
 14:P(C)=C+85:NEXT:M=0:R=0:SX=3:SY=3:FOR
 C=1 TO 50
40 A=INT (RND(TIME)*15):B=INT(RND(TIME)*
15):IF A=B GOTO 40
50 P=P(A):P(A)=P(B):P(B)=P:NEXT:FOR C=0
TO 256 STEP 64:PLOT C+172,104,1:DRAW C+1
72,360:PLOT 172,C+104:DRAW 426,C+104: NE
XT:PEN 1:FOR C=0 TO 14:X=C MOD 4:Y=C\4:L
OCATE#1,2+2*X,3+4*Y:PRINT#1,CHR$(P(C));:
NEXT
60 IF INKEY(1)>-1 AND SX>0 THEN NX=SX-1:
NY=SY:GOSUB 100 ELSE IF INKEY(6)>-1 AND
SX<3 THEN NX=SX+1:NY=SY:GOSUB 100
70 IF INKEY(2)>-1 AND SY>0 THEN NY=SY-1:
NX=SX:GOSUB 100 ELSE IF INKEY(0)>-1 AND
SY<3 THEN NY=SY+1:NX=SX:GOSUB 100
60 FOR C=0 TO 14:R=R-(C+65=P(C)):NEXT:IF
 R<15 THEN R=0:GOTO 60
90 WHILE INKEY$ <>"":WEND:PEN 3:LOCATE 3
,1:PRINT "FELICIDADES";:PEN 4:LOCATE 1,2
1:PRINT "LO HICISTE EN";M;"MOVIMIENTOS":
PEN 2:LOCATE 1,23:PRINT "PULSA UNA TECLA
 PARA JUGAR OTRA VEZ":CALL &BB16:GOTO 30
100 M=M+1:C=NY*4+NX:S=SY*4+SX:P(S)=P(C):
P(C)=0:LOCATE#1,2+2*NX,3+4*NY:PRINT#1,CH
R$(32);:LOCATE#1,2+2*SX,3+4*SY:PRINT#1,C
HR$(P(S));:SX=NX:SY=NY:FOR D=1 TO 100:NE
XT:RETURN
```

FIRE

Es hasta ahora el más simple de los programas que hemos recibido, aunque todo un miniarcade. El juego consiste en derribar los objetos volantes que se desplazan por la zona superior de la pantalla, para ello contamos con la ayuda de una poderosa nave que podremos accionar con las teclas del cursor (derecha e izquierda) y con la barra de espacio (disparo).

José González

```
30 CLS
40 x=1:y=24:mx=1:my=10:p=0
50 LOCATE x,y:PRINT " @ "
60 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-1
70 IF INKEY(1)=0 THEN x=x+1
80 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 130
90 IF x=0 THEN x=1
100 IF x=39 THEN x=38
101 LOCATE 14,5:PRINT "PUNTOS: ";p
110 GOSUB 190
120 GOTO 50
130 FOR n=2 TO 14
140 LOCATE x+1,y-n:PRINT":"
150 LOCATE x+1,y-n+1:PRINT" "
160 NEXT n
170 LOCATE x+1,y-n+1:PRINT" "
171 IF x=mx THEN p=p+10
180 RETURN
190 LET z=INT(RND*3)
191 LET d=mx
200 mx=mx+z
210 IF mx>35 THEN mx=1
220 LOCATE mx,my:PRINT"#"
221 LOCATE d,my:PRINT" "
230 RETURN
```

```
10 CALL &BB4E:POKE &BE78,&FF:|USER,0:MOD
E 2:PAPER 3:CLS:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,0
:INK 3,26:BORDER 26:PEN 0:PRINT TAB(16);
"DOM-S-DOS v.5.0":PRINT:PRINT:WINDOW#1,9
,29,5,13:PAPER#1,2:CLS#1:WINDOW#2,10,30,
6,14:PAPER#2,0:CLS#2
20 PRINT#2,"1..Catalogo":PRINT#2,"2..Ren
om.":PRINT#2,"3..Borrar":PRINT#2,"4..Fic
hs. Borrados":PRINT#2,"5..Mover Fich.":P
RINT#2,"6. Exam. Formato"
30 PEN 0:PAPER 1:INPUT#2,"Opcion (1-7)";
opt:PAPER 0:INK 0,0:INK 1,26:PAPER 1:PEN
 0:ON opt GOSUB 40,50,60,70,80,90,130:IF
 opt>=1 OR opt<=7 THEN GOTO 30
40 CAT:CALL &BB18:RUN
50 INPUT"Antig. Nombre:",of$:INPUT"Nuevo
 Nombre",nf$:IF of$="" OR nf$="" THEN RU
N ELSE |REN,@nf$,of$:RUN
60 INPUT"Nombre:",f$:IF f$="" THEN RUN E
LSE |ERA,@f$:RUN
70 POKE &A701,229:CAT:CALL &BB18:RUN
80 INPUT"Fich. a borrar:",f$:INPUT "Nume
ro |USER:",pu$:INPUT "Nuevo |USER:",nu$:
IF f$="" OR VAL(nu$)<0 OR VAL(nu$)>229 O
R VAL(pu$)<0 OR VAL(pu$)>229 THEN RUN EL
SE n$=nu$+":"+f$:o$=pu$+":"+f$:|REN,@n$,
@o$:RUN
90 POKE &BB5A,&C9:CAT:POKE &BB5A,&CF:a=P
EEK(&A89D)
100 IF a=0 THEN PRINT"FORMATO DATOS":CAL
L &BB18:RUN
110 IF a=1 THEN PRINT"FORMATO IBM":CALL
&BB18:RUN
120 IF a=2 THEN PRINT"FORMATO VENDOR":CA
LL &BB18:RUN
130 INPUT"Nombre:",rf$:IF rf$="" OR LEN(
rf$)<12 THEN RUN ELSE RUN rf$
```

CPC DOS

Este listado de nos ha llegado de la mano de José Manuel Rodríguez que, según nos cuenta, es un experto en sistemas operativos. El programa nos permite averiguar el formato de un determinado disco, así como renombrar, borrar o recuperar ficheros.

José Manuel Rodríguez

Si deseas participar en esta sección de trucos con tus mejores listados, envíalos a la seguiente dirección: ***C/ García Paredes 76. Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid.*** *No se te olvide indicar claramente en el sobre:* ***SECCION TRUCOS Y LISTADOS.*** *Sólo serán aceptados los trucos o listados que no excedan de diez líneas y se envíen en cinta o disco. Los publicados recibirán un premio de* ***2.000 pesetas.***

```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,10:INK 3
,26:BORDER 0:SYMBOL 255,24,16,24,16,24,1
6,24,16:SYMBOL 254,170,85,170,85,170,85,
170
20 FOR A=0 TO 2:WINDOW #1,2+A*14,10+A*14
,12,25:PAPER #1,2:CLS #1:WINDOW #1,5+A*1
4,7+A*14,14,16:PAPER#1,0:PEN#1,1:FOR B=1
 TO 3:PRINT #1,STRING$(3,255);:NEXT B,A
30 PEN 3:PRINT CHR$(22)CHR$(1):FOR A=0 T
O 16:LOCATE A+1,23-A:PRINT CHR$(222)STRI
NG$(38-2*A,254)CHR$(223);:NEXT:LOCATE 1,
24:PRINT STRING$(80,254);
40 FOR A=-50 TO 46 STEP 2:PLOT 320+A,304
:DRAW 318,354,2:NEXT:PAPER 2:LOCATE 20,4
:PRINT CHR$(22)CHR$(0)SPACE$(2)
50 DRAWR 0,50:R=48:R2=R*R:FOR X=-R TO R
STEP 2:H=SQR(R2-X*X)/5:Q=NOT(Q):P=Q:FOR
Y=-H TO H STEP 2:PLOT 320+X,300+Y,3+2*P:
P=NOT(P):NEXT Y,X
60 FOR X=-10 TO 10 STEP 2:Y=SQR(100-X*X)
:PLOT 320+X,296-Y:DRAWR 0,2*Y,3:NEXT
70 INK 3,26:CALL &BB18:INK 3,0:CALL &BB1
6:INK 3,6:CALL &BB18:INK 3,18:CALL &BB18
:INK 3,11:CALL &BB18:INK 3,24:CALL &BB18
:INK 3,15:CALL &BB18:INK 3,16:CALL &BB18
:GOSUB 70
```

LAMPARA

No es como la de Aladino, no posee ningún genio en su interior que satisfaga nuestros deseos, sin embargo ofrece un escenario ideal para el desarrollo de una película de misterio. Los efectos de la luz están bastante logrados.

Tomás López

PC

TENIS Y FRONTON

Sin duda alguna todos recordaréis aquellos "videojuegos" que salieron hace mucho tiempo: los pioneros. Eran unas máquinas que disponían de dos paddles (mandos) y un conmutador que ofrecía un amplio repertorio de posibilidades, entre las que se encontraban seleccionar el tipo de juego: fútbol, frontón, tenis o incluso tiro al balnco. Por supuesto, con la posibilidad de cambiar el ángulo de la bola (para aumentar el nivel de dificultad), el tamaño de las palas (cortas, medianas y grandes) y la velocidad del juego.

Nuestra pretensión ha sido rememorar estas reliquias del pasado con nuestros ordenadores, y ofrecer un tributo a los primeros videojuegos. Para ello hemos emulado fielmente la máquina, ofreciendo la posibilidad de jugar al tenis o al frontón entre uno o dos jugadores. El listado BASIC es lo suficientemente sencillo para que cada uno de vosotros podáis personalizarlo.

Las teclas de control del programa son las siguientes:

PRIMER JUGADOR:

Q: ARRIBA
A: ABAJO

SEGUNDO JUGADOR:

P: ARRIBA
L: ABAJO

Recordar que antes de empezar a jugar hay que pulsar la tecla de BLOQUEO DE MAYUSCULAS, ya que en el listado sólo se chequean éstas.

```
10 '        MICRO-TENIS PC
20 '   CESAR VALENCIA PERELLO
30 '         - MEGAOCIO -
50 '
70 '
80 DEFINT A-Z
90 CLS:KEY OFF
95 SCREEN 1
100 LOCATE 1,15:PRINT"MICRO-TENIS"
110 LOCATE 4,1:PRINT"          1 ..... TEN
IS (UN JUGADOR)"
120 LOCATE 7,1:PRINT"          2 ..... TEN
IS (DOS JUGADORES)"
130 LOCATE 10,1:PRINT"          3 ..... FR
ONTON (UN JUGADOR)"
140 LOCATE 13,1:PRINT"          4 ..... FR
ONTON (DOS JUGADORES)"
150 LOCATE 22,5:PRINT "POR CESAR VALENCI
A  - MEGAOCIO -"
180 A$=INKEY$
185 IF A$="" THEN GOTO 180
170 IF VAL(A$)<1 OR VAL (A$)>4 THEN GOTO
 180
180 IF VAL(A$)=1 THEN COMPU=1:GOTO 220
190 IF VAL(A$)=2 THEN COMPU=0:GOTO 220
200 IF VAL(A$)=3 THEN COMPU=1:GOTO 540
210 IF VAL(A$)=4 THEN COMPU=0:GOTO 540
220 SCREEN 0:SCREEN 2
230 LOCATE 3,1:PRINT STRING$(80,CHR$(219
)):LOCATE 22,1:PRINT STRING$(80,CHR$(219
))
240 LOCATE 1,10:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 1,58:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 1,3
5:PRINT"MICRO-TENIS"
250 X=40:Y=10:IX=2:IY=1:Y1=10:Y2=10
280 B$=INKEY$
265 IF B$="Q" AND Y1>6 THEN Y1=Y1-1
270 IF B$="A" AND Y1<19 THEN Y1=Y1+1
280 IF COMPU=0 THEN GOSUB 500:GOTO 300
290 IF Y>5 AND Y<20 THEN Y2=Y
300 IF X<=4 AND Y>=(Y1-1) AND Y<=(Y1+1)
THEN IX=-(IX):SOUND 200,1
310 IF X>=78 AND Y>=(Y2-1) AND Y<=(Y2+1)
 THEN IX=-(IX):SOUND 250,1
320 IF Y<=4 OR Y>=21 THEN IY=-(IY):SOUND
 300,1
330 LOCATE Y,X:PRINT "o"
340 IF X<3 OR X>77 THEN GOTO 410
350 LOCATE Y1-1,2:PRINT CHR$(219):LOCATE
 Y1,2:PRINT CHR$(219):LOCATE Y1+1,2:PRIN
T CHR$(219)
380 LOCATE Y2-1,78:PRINT CHR$(219):LOCAT
E Y2,78:PRINT CHR$(219):LOCATE Y2+1,78:P
RINT CHR$(219)
370 LOCATE Y1-2,2:PRINT " ":LOCATE Y1+2,
2:PRINT " ":LOCATE Y2-2,78:PRINT " ":LOC
ATE Y2+2,78:PRINT " "
380 LOCATE Y,X:PRINT " "
390 X=X+IX:Y=Y+IY
400 GOTO 280
410 FOR M=5 TO 20:LOCATE M,2:PRINT " ":L
OCATE M,78:PRINT" ":NEXT:LOCATE Y,X:PRIN
T" "
420 FOR G=1 TO 10:SOUND 100,1:SOUND 150,
1:NEXT
430 IF Y<19 THEN S2=S2+1
440 LOCATE 1,10:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 1,58:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 1,3
5:PRINT"MICRO-TENIS"
450 IF S2>=15 THEN CLS:LOCATE 13,30:PRIN
T"GANA EL JUGADOR 2!":WHILE INKEY$<>"":W
END:WHILE INKEY$="":WEND:RUN
460 IF Y>20 THEN S1=S1+1
470 LOCATE 1,10:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 1,58:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 1,3
5:PRINT"MICRO-TENIS"
480 IF S1>=15 THEN CLS:LOCATE 13,30:PRIN
T"GANA EL JUGADOR 1!":WHILE INKEY$<>"":W
END:WHILE INKEY$="":WEND:RUN
490 GOTO 250
500 C$=INKEY$
505 IF C$="P" AND Y2>8 THEN Y2=Y2-1
510 IF C$="L" AND Y2<19 THEN Y2=Y2+1
520 RETURN
530 '
540 '*+ FRONTON
550 '
560 SCREEN 0:SCREEN 2
570 LOCATE 3,1:PRINT STRING$(80,CHR$(219
)):LOCATE 22,1:PRINT STRING$(80,CHR$(219
)):FOR K=4 TO 22:LOCATE K,1:PRINT CHR$(2
19):NEXT
580 LOCATE 1,10:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 1,58:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 1,3
5:PRINT"MICRO-TENIS"
590 X=30:Y=10:IX=2:IY=1:Y1=10:Y2=10:TURN
O=2
600 B$=INKEY$
805 IF B$="Q" AND Y1>6 THEN Y1=Y1-1
810 IF B$="A" AND Y1<19 THEN Y1=Y1+1
620 IF COMPU=0 THEN GOSUB 860:GOTO 840
830 IF Y>5 AND Y<20 THEN Y2=Y
840 IF X>=58 AND Y>=(Y1-1) AND Y<=(Y1+1)
 AND TURNO=1 THEN IX=-(IX):SOUND 200,1:G
OSUB 890
850 IF X>=80 AND Y>=(Y2-1) AND Y<=(Y2+1)
 AND TURNO=2 THEN IX=-(IX):SOUND 200,1:G
OSUB 890
880 IF Y<=4 OR Y>=21 THEN IY=-(IY):SOUND
 300,1
670 IF X<=3 THEN IX=-(IX)
680 LOCATE Y,X:PRINT"o"
890 IF X>=61 AND TURNO=1 THEN GOTO 770
700 IF X>=83 AND TURNO=2 THEN GOTO 770
710 LOCATE Y1-1,80:PRINT CHR$(219):LOCAT
E Y1,80:PRINT CHR$(219):LOCATE Y1+1,80:P
RINT CHR$(219)
720 LOCATE Y2-1,62:PRINT CHR$(177):LOCAT
E Y2,82:PRINT CHR$(177):LOCATE Y2+1,82:P
RINT CHR$(177)
730 LOCATE Y1-2,80:PRINT " ":LOCATE Y1+2
,60:PRINT " ":LOCATE Y2+2,82:PRINT " ":L
OCATE Y2-2,62:PRINT " "
740 LOCATE Y,X:PRINT" "
750 X=X+IX:Y=Y+IY
780 GOTO 600
770 FOR M=5 TO 20:LOCATE M,80:PRINT " ":
LOCATE M,62:PRINT" ":NEXT:LOCATE Y,X:PRI
NT" "
780 FOR G=1 TO 10:SOUND 100,1:SOUND 150,
1:NEXT
790 IF TURNO=1 THEN S2=S2+1
800 LOCATE 1,10:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 1,58:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 1,3
5:PRINT"MICRO-TENIS"
810 IF S2>=15 THEN CLS:LOCATE 13,30:PRIN
T"GANA EL JUGADOR 2!":WHILE INKEY$<>"":W
END:WHILE INKEY$="":WEND:RUN
820 IF TURNO=2 THEN S1=S1+1
830 LOCATE 1,10:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 1,58:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 1,3
5:PRINT"MICRO-TENIS"
840 IF S1>=15 THEN CLS:LOCATE 13,30:PRIN
T"GANA EL JUGADOR 1!":WHILE INKEY$<>"":W
END:WHILE INKEY$="":WEND:RUN
850 GOTO 590
860 D$=INKEY$
885 IF D$="P" AND Y2>6 THEN Y2=Y2-1
870 IF D$="L" AND Y2<19 THEN Y2=Y2+1
880 RETURN
890 IF TURNO=1 THEN TURNO=2:RETURN
900 IF TURNO=2 THEN TURNO=1:RETURN
```

Parchís

Si te gustan los juegos de tableros estás de suerte, porque en esta ocasión vamos a publicar un estupendo juego de Parchis que hará las delicias de todos los aficionados. Se trata de una versión con buenos gráficos, efectos de sonido y tan sólo peca de no dejarnos hacer trampas, lo cual, según se mire, es toda una ventaja. Las teclas e instrucciones del programa no merecen mención, ya que sólo utiliza la barra de espacio para lanzar el dado y en cuanto a las instrucciones: ¿Quién no conoce el juego del Parchís?.

```
10 REM ** JAVIER MACIAS ** nota:PARA re-
RUN TRAS RECTIFICAR UN ERROR EN LINEA>40
USA: RUN 740
20 SYMBOL AFTER 249:SYMBOL 249,2,7,7,7,7
,2:SYMBOL 250,0,0,0,24,24:SYMBOL 251,192
,192,0,0,0,0,3,3:SYMBOL 252,192,192,0,24
,24,0,3,3:SYMBOL 253,195,195,0,0,0,0,195
,195:SYMBOL 254,195,195,0,24,24,0,195,19
5:SYMBOL 255,195,195,0,195,195,0,195,195
30 a$="3EF9CDFCBBC90192A6219DA6CDD1BCC9A
1A6181900181D001821000000000050415045D25
045CE434C4541D200DD7E00CDE4BBC9DD7E00CDD
EBBC9CD09BB38FBC9"
40 MEMORY 42625:DEFINT a-z:FOR a=0 TO 64
:b=VAL("&"+MID$(a$,a*2+1,2)):POKE 42626+
a,b:s=s+b:NEXT:IF s<>7699 THEN PRINT"Err
or en 30":END:ELSE CALL 42632:GOTO 740
50 GOSUB 730:RANDOMIZE TIME
60 TAG:MOVE 80,15:|PAPER,7:|PEN,1:PRINT"
PULSE UNA TECLA";:|PAPER,0:TAGOFF:PAPER
6:FOR y=1 TO 5:GOSUB 90:NEXT:|CLEAR:WHIL
E INKEY$="":GOSUB 90:WEND:RANDOMIZE TIME
:GOSUB 90
70 d=d-249:IF ni=1 THEN RANDOMIZE TIME:I
F FIX(RND(8)*6)=1 THEN PEN p(a):PAPER 1:
LOCATE x(a),y(a):CALL &BCA7:PRINT CHR$(d
+249);:d=-d:PEN 1:PAPER 0
80 CALL &BCA7:RETURN
90 d=FIX(RND(1)*6+250):LOCATE x(a),y(a):
SOUND 1,180,5,15,3,,6:PRINT CHR$(d):RETU
RN
100 WHILE r>0:GOSUB 50:IF ABS(d)<>6 THEN
 r=0 ELSE r=r+1:IF r=4 THEN GOSUB 390:GO
TO 170:ELSE IF s(a)=4 THEN IF d=6 THEN d
=7 ELSE d=-7
```





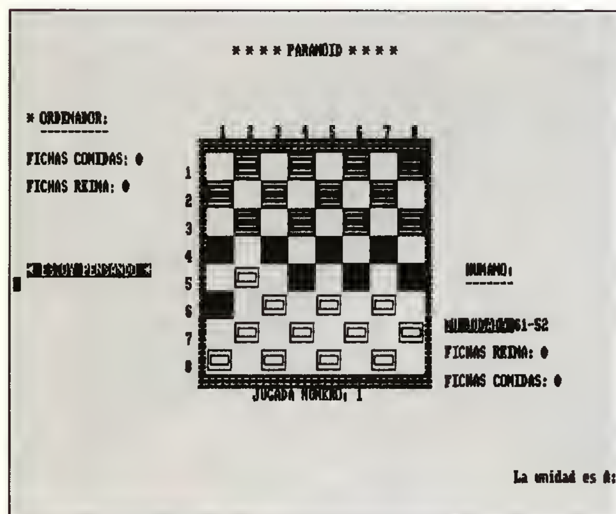
```
110 IF d=5 AND s(a)<4 AND VAL(MID$(b$(k(
a)),3,1))<>a THEN GOSUB 430:GOTO 140
120 IF s(a)=0 THEN GOSUB 730:LOCATE 4,25
:PRINT"NO PUEDE MOVER":GOSUB 1210:GOTO 1
50
130 GOSUB 180:IF ABS(d)<6 THEN GOSUB 310
 ELSE GOSUB 280
140 IF o>0 THEN GOSUB 690:IF o>0 THEN 14
0
150 IF ABS(d)>5 THEN GOSUB 730:LOCATE 7,
25:PRINT"REPITES!":GOSUB 1210
160 WEND
170 RETURN
180 IF d>0 THEN 220 ELSE d$="":k=0:FOR b
=1 TO s(a):IF q(a,b)+d<0 OR q(a,b)=71 TH
EN 210
190 FOR g=-1 TO d+1 STEP -1:GOSUB 260:w$
=MID$(b$(q),j+2,1):IF w$<>"0" AND w$=MID
$(b$(q),j,1) THEN k=1
200 NEXT:GOSUB 260:IF k<>1 AND (MID$(b$(
q),j+2,1)="0" OR q=76) THEN d$=d$+RIGHT$
(STR$(b),1)
210 k=0:NEXT:RETURN
220 d$="":k=0:FOR b=1 TO s(a):IF q(a,b)+
d>71 THEN 250
230 FOR g=1 TO d-1:GOSUB 260:w$=MID$(b$(
q),j+2,1):IF w$<>"0" AND w$=MID$(b$(q),j
,1) THEN k=1
240 NEXT:GOSUB 260:IF k<>1 AND (MID$(b$(
q),j+2,1)="0" OR q=76) THEN d$=d$+RIGHT$
(STR$(b),1)
250 k=0:NEXT:RETURN
260 j=1:q=q(a,b)+g:IF q=71 THEN q=76:j=3
1-a*8+b*2:ELSE IF q>63 THEN j=17-4*a:q=q
+5:ELSE q=q+k(a):IF q>68 THEN q=q-68
270 RETURN
280 f$="":FOR i=1 TO s(a):FOR g=1 TO s(a
):IF i=g THEN 300
290 IF q(a,i)=q(a,g) THEN g$=RIGHT$(STR$
(i),1):IF INSTR(1,d$,g$) THEN f$=f$+g$
300 NEXT:NEXT:IF LEN(f$) THEN d$=f$
310 GOSUB 730:ON LEN(d$) GOTO 330,340,35
0,350
320 LOCATE 4,25:PRINT"NO PUEDE MOVER":GO
SUB 1210:GOTO 380
330 LOCATE 1,25:PRINT"SOLO PUEDE MOVER U
NA";:b=VAL(d$):GOSUB 440:GOSUB 490:GOTO
380
340 g=VAL(LEFT$(d$,1)):n=VAL(RIGHT$(d$,1
)):IF q(a,g)=q(a,n) THEN d$=LEFT$(d$,1):
GOTO 330
350 |CLEAR:t=1:LOCATE 1,25:PRINT"FICHA?
[SPACE-ENTER]";:a$="":WHILE a$<>CHR$(13)
:FOR l=1 TO LEN(d$):b=VAL(MID$(d$,l,1)):
a$="":WHILE a$<>CHR$(13) AND a$<>CHR$(32
):FOR n=1 TO 2:GOSUB 700
360 GOSUB 1220:NEXT:a$=INKEY$:WEND:IF a$
=CHR$(13) THEN 370 ELSE NEXT:WEND
370 GOSUB 440:GOSUB 490
380 RETURN
390 GOSUB 730:LOCATE 1,25:PRINT"TRES 6."
;:IF a(a)=0 THEN PRINT" PIERDE TURNO";:G
OTO 420
400 b=a(a):PRINT".. A CASA!!!!";:GOSUB 4
40:u(a,b)=c(a,s(a),0):v(a,b)=c(a,s(a),1)
:w(a,b)=p(a):GOSUB 710:l=s(a):s(a)=l-1
410 IF b=l THEN 420 ELSE q(a,b)=q(a,l):u
(a,b)=u(a,l):v(a,b)=v(a,l):w(a,b)=w(a,l)
:m$=RIGHT$(STR$(a),1)+RIGHT$(STR$(b),1):
n$=LEFT$(m$,1)+RIGHT$(STR$(l),1):b=l:g=0
:GOSUB 260:l=INSTR(j,b$(q),n$):MID$(b$(q
),l,2)=m$
420 GOSUB 1210:RETURN
430 GOSUB 730:LOCATE 5,25:PRINT"SACAS FI
CHA!":GOSUB 1210:s(a)=s(a)+1:b=s(a):u(a,
b)=c(a,b,0):v(a,b)=c(a,b,1):w(a,b)=p(a):
GOSUB 710:o=0:c$=RIGHT$(STR$(a),1)+RIGHT
$(STR$(b),1):q(a,b)=0:q=k(a):GOSUB 540:R
ETURN
440 g=0:GOSUB 260:c$=RIGHT$(STR$(a),1)+R
IGHT$(STR$(b),1):e$=MID$(b$(q),j,4):h$=R
IGHT$(e$,2):IF h$=c$ THEN h$=LEFT$(e$,2)
450 e$=h$+"00":IF t=1 THEN GOSUB 700 ELS
E GOSUB 710
460 t=0:IF h$="00" THEN 480 ELSE c=a:u=b
:a=VAL(LEFT$(h$,1)):b=VAL(RIGHT$(h$,1)):
GOSUB 700:IF q>68 THEN u(a,b)=o(a,q(a,b)
-63,0):v(a,b)=o(a,q(a,b)-63,1):ELSE u(a,
b)=b(q,0):v(a,b)=b(q,1)
470 GOSUB 700:a=c:b=u
480 MID$(b$(q),j,4)=e$:RETURN
490 g=d:GOSUB 260:c$=RIGHT$(STR$(a),1)+R
IGHT$(STR$(b),1):q(a,b)=q(a,b)+d:IF d<8
THEN IF q(a,b)>63 THEN a(a)=0 ELSE a(a)=
b
500 IF q(a,b)<64 THEN 540 ELSE w(a,b)=11
 XOR p(a):IF q(a,b)=71 THEN MID$(b$(q),j
,2)=c$:j(a)=j(a)+1:o=10:u(a,b)=z(a,j(a),
0):v(a,b)=z(a,j(a),1):GOSUB 710:IF j(a)=
4 GOTO 1200 ELSE GOTO 680
510 l=q(a,b)-63:e$=MID$(b$(q),j,4):IF e$
=STRING$(4,48) THEN MID$(b$(q),j,4)=c$+"
00":u(a,b)=o(a,l,o):v(a,b)=o(a,l,1):GOSU
B 710:GOTO 680
520 c=b:b=VAL(MID$(e$,2,1)):GOSUB 700:IF
 a=1 OR a=3 THEN v(a,b)=o(a,l,1)+8:v(a,c
)=o(a,l,1)-8:u(a,c)=u(a,b):ELSE v(a,c)=v
(a,b):u(a,b)=o(a,l,0)-8:u(a,c)=o(a,l,0)+
8
530 GOSUB 700:b=c:GOSUB 710:MID$(b$(q),j
+2,2)=c$:GOTO 680
540 FOR f=1 TO 4:IF q=k(f) THEN 550 ELSE
 NEXT:w(a,b)=p(a):GOTO 560
550 IF f=a THEN w(a,b)=11 XOR p(a) ELSE
w(a,b)=p(a) XOR p(f)
560 IF MID$(b$(q),1,4)=STRING$(4,48) THE
N MID$(b$(q),1,2)=c$:u(a,b)=b(q,0):v(a,b
)=b(q,1):GOSUB 710:GOTO 680
570 IF RIGHT$(b$(q),1)="1" OR VAL(LEFT$(
b$(q),1))=a THEN 610 ELSE c=a:u=b:a=VAL(
```

```
LEFT$(b$(q),1)):b=VAL(MID$(b$(q),2,1)):G
OSUB 730:LOCATE 7,25:o=20:PRINT"COMIDA!!
":u(c,u)=u(a,b):v(c,u)=v(a,b):w(a,b)=p(a
) XOR p(c):GOSUB 710
580 u(a,b)=c(a,s(a),0):v(a,b)=c(a,s(a),1
):w(a,b)=p(a):GOSUB 710:w(c,u)=p(c):l=s(
a):s(a)=l-1:MID$(b$(q),1,2)=c$
590 IF b=1 THEN a=c:GOTO 680:ELSE q(a,b)
=q(a,l):u(a,b)=u(a,l):v(a,b)=v(a,l):w(a,
b)=w(a,l):m$=RIGHT$(STR$(a),1)+RIGHT$(ST
R$(b),1):n$=LEFT$(m$,1)+RIGHT$(STR$(l),1
):b=l:g=0:GOSUB 260
600 l=INSTR(j,b$(q),n$):MID$(b$(q),l,2)=
m$:a=c:GOTO 680
610 IF MID$(b$(q),3,2)<>"00" THEN 640 EL
SE c=a:u=b:IF q=k(a) THEN MID$(b$(q),1,4
)=c$+MID$(b$(q),1,2):a=VAL(MID$(b$(q),3,
1)):b=VAL(MID$(b$(q),4,1)):ELSE MID$(b$(
q),3,2)=c$:a=VAL(LEFT$(b$(q),1)):b=VAL(M
ID$(b$(q),2,1))
620 GOSUB 700:h=b(q,0):i=b(q,1):IF q>0 A
ND q<10 OR q>26 AND q<44 OR q>60 AND q<6
9 THEN u(a,b)=h-8:v(a,b)=i:u(c,u)=h+8:v(
c,u)=i:ELSE u(a,b)=h:v(a,b)=i-8:u(c,u)=h
:v(c,u)=i+8
630 GOSUB 700:a=c:b=u:GOSUB 710:GOTO 680
640 c=a:u=b:a=VAL(MID$(b$(q),3,1)):b=VAL
(MID$(b$(q),4,1)):o=20:GOSUB 730:LOCATE
7,25:PRINT"COMIDA!!":u(c,u)=u(a,b):v(c,u
)=v(a,b):w(a,b)=w(c,u) XOR w(a,b):GOSUB
710
650 u(a,b)=c(a,s(a),0):v(a,b)=c(a,s(a),1
):w(a,b)=p(a):GOSUB 710:l=s(a):s(a)=l-1
660 IF b=l THEN 670 ELSE q(a,b)=q(a,l):u
(a,b)=u(a,l):v(a,b)=v(a,l):w(a,b)=w(a,l)
:m$=RIGHT$(STR$(a),1)+RIGHT$(STR$(b),1):
n$=LEFT$(m$,1)+RIGHT$(STR$(l),1):b=l:g=0
:GOSUB 260:l=INSTR(j,b$(q),n$):MID$(b$(q
),l,2)=m$
670 a=c:q=k(a):b$(q)=c$+LEFT$(b$(q),2)+C
HR$(49)
680 RETURN
690 GOSUB 730:LOCATE 5,25:PRINT"CUENTAS"
+STR$(o)+"!!":GOSUB 1210:v=d:d=o:o=0:GOS
UB 220:GOSUB 310:d=v:RETURN
700 PRINT u$;:|PEN,w(a,b):MOVE u(a,b),v(
a,b):CALL 42626:PRINT o$;:RETURN
710 PRINT u$;:|PEN,w(a,b):FOR w=1 TO 7:M
OVE u(a,b),v(a,b):CALL 42626:GOSUB 1220:
NEXT:PRINT o$;:RETURN
720 PAPER 7:LOCATE 6,1:PRINT STRING$(10,
32);:RETURN
730 PAPER 7:LOCATE 1,25:PRINT STRING$(20
,32);:GOSUB 1220:SOUND 1,0,2,5,1:RETURN
740 DEFINT a-z:o$=CHR$(23)+CHR$(0):u$=CH
R$(23)+CHR$(1):MODE 1:PRINT CHR$(2):BORD
ER 9:FOR a=0 TO 3:READ b:INK a,b:NEXT:EN
V 1,=10,1:ENV 2,=10,2:ENV 3,5,3,1:DIM u(
4,4),v(4,4),w(4,4),c(4,4,1),z(4,4,1),o(4
,7,1),b(68,1),q(4,4),b$(76)
750 WINDOW#1,1,40,24,25:WINDOW#2,1,40,18
,21:FOR a=1 TO 4:READ x(a),y(a),p(a),l(a
),m(a),k(a):NEXT:DATA 26,0,15,6,7,20,2,2
28,77,57,14,20,4,452,77,6,14,6,3,452,300
,23,7,6,5,228,300,40,127,126,127,91,50,8
4,127,115,87,75,82,81,75,62,127
760 DATA 149,202,165,202,181,202,197,202
,213,202,229,202,245,202,295,61,295,77,2
95,93,295,109,295,125,295,141,295,157,43
7,202,421,202,405,202,389,202,373,202,35
7,202,341,202,293,349,293,333,293,317,29
3,301,293,285,293,269,293,253
770 DATA 15,18,12,21,32,18,33,21:d$(1)="
AMARILLAS ":d$(2)="AZULES ":d$(3)="ROJAS
 ":d$(4)="VERDES "
780 PAPER 0:FOR a=1 TO 5:a$="":FOR b=1 T
O 3:READ c:a$=a$+BIN$(c,7):NEXT:h=1:u=0:
LOCATE 6,3+a:FOR b=1 TO 21:u=u+1:IF u=4
THEN u=1:PRINT CHR$(32);:IF h=2 THEN h=1
 ELSE h=2
790 PEN h:IF MID$(a$,b,1)="1" THEN PRINT
 CHR$(143);:SOUND 1,180,3,15,3,,6:ELSE P
RINT CHR$(32);
800 NEXT:NEXT:WINDOW#3,12,28,12,14:PAPER
#3,3:CLS#3:PEN 1:LOCATE 13,13:PRINT"M E
G A O C I O"
810 RESTORE 760:w=0:PEN 1:FOR A=5 TO 26
STEP 21:FOR B=18 TO 21 STEP 3:w=w+1:LOCA
TE A,B:PRINT d$(w);:PAPER 2:PRINT STRING
$(4,32):PAPER 0:NEXT:NEXT
820 IF i=0 THEN PEN 2:LOCATE 3,24:PRINT"
***  Pulsa tu nombre.":LOCATE 3,25:PRINT
"***  [ENTER] para no jugador.";
830 PEN 3:FOR a=1 TO 4:FOR b=1 TO 7:READ
 o(a,b,0),o(a,b,1):NEXT:NEXT:GOSUB 1220:
:CLEAR:SOUND 1,0,7,14,2:PRINT CHR$(3):SO
UND 1,0,3,14,1:i=0:FOR d=1 TO 4:READ b,c
:FOR a=0 TO 3
840 LOCATE b+a,c:CALL &BB81:a$="":WHILE
a$="":a$=INKEY$:WEND:a$=UPPER$(a$)
850 IF a$=CHR$(13) THEN 870 ELSE IF a$=C
HR$(127) AND a>0 THEN CALL &BB84:LOCATE
b+a-1,c:PAPER 2:PRINT CHR$(32):PAPER 0:a
$(d)=LEFT$(a$(d),a-1):a=a-2:ELSE IF ASC(
a$)<33 THEN a=a-1:ELSE PRINT a$;:a$(d)=a
$(d)+a$
860 NEXT
870 CALL &BB84:IF A=0 THEN I=I+1
880 SOUND 1,0,7,14,2:SOUND 1,0,3,14,1:PR
INT STRING$(4,32):NEXT:CALL &BB84:GOSUB
1220:IF I>2 THEN SOUND 1,0,4,14,2:SOUND
1,0:SOUND 1,0,4,14,2:CLS#2:FOR a=1 TO 4:
a$(a)="":NEXT:GOTO 810
890 PRINT CHR$(2):CLS#1:PEN 2:LOCATE 9,2
4:SOUND 1,0,2,5,1:PRINT"OPCION RETROCESO
 (S/N)? ";:b$="SN":|CLEAR:WHILE ni=0:a$=
"":WHILE a$="":a$=UPPER$(INKEY$):WEND:ni
=INSTR(b$,a$):WEND
900 PEN 3:SOUND 1,0,2,14,1:SOUND 1,0,2,1
4,2:PRINT a$:GOSUB 1220:CLS#1:LOCATE 6,2
```

```
5:PEN 1:PRINT"PULSA UNA TECLA PARA COMEN
ZAR":|CLEAR:WHILE INKEY$="":WEND
910 MODE 0:PRINT CHR$(2):BORDER 10:FOR a
=0 TO 15:READ b:INK a,b:NEXT:PAPER 7:CLS
:FOR a=1 TO 4:FOR b=1 TO 4:READ c,d,e,f:
c(a,b,0)=c:c(a,b,1)=d:z(a,b,0)=e:z(a,b,1
)=f:NEXT:NEXT:DATA 13,0,25,6,2,18,26,10,
3,13,13,8,3,16,0,0
920 FOR a=1 TO 68:b$(a)=STRING$(5,48):NE
XT:FOR a=1 TO 12:READ b:b$(b)=STRING$(4,
48)+CHR$(49):NEXT:FOR a=69 TO 76:b$(a)=S
TRING$(16,48):NEXT
930 DATA 224,137,280,205,139,137,265,188
,139,47,265,220,227,47,265,205,448,137,2
95,189,363,137,279,173,363,47,311,173,45
1,47,295,173,448,360,304,205,363,360,322
,220,363,270,322,188,451,270,322,205,224
,360,295,219,139,360,311,235,139,270,279
940 DATA 235,227,270,295,235,1,6,13,18,2
3,30,35,40,47,52,57,64
950 FOR A=1 TO 68:READ b,c:b(a,0)=b:b(a,
1)=c:NEXT:|PEN,0:FOR a=366 TO 31 STEP -2
:PLOT 151,a:DRAWR 335,0:NEXT
960 DATA 295,45,329,45,329,61,329,77,329
,93,329,109,329,125,329,141,329,157,341,
165,357,165,373,165,389,165,405,165,421,
165,437,165,453,165,453,202,453,241,437,
241,421,241,405,241,389,241,373,241,357,
241,341,241,329,253,329,269,329,285,329
970 DATA 301,329,317,329,333,329,349,329
,365,293,365,257,365,257,349,257,333,257
,317,257,301,257,285,257,269,257,253,245
,241,229,241,213,241,197,241,181,241,165
,241,149,241,133,241,133,202,133,165,149
,165,165,165,181,165,197,165,213,165,229
980 DATA 165,245,165,259,157,259,141,259
,125,259,109,259,93,259,77,259,61,259,45
990 PLOT 263,141,1:DRAW 375,257:PLOT 375
,141:DRAW 263,257
1000 FOR g=1 TO 6:READ a,b,c,d,e:FOR f=0
 TO d:PLOT a+f*e,b:DRAWR 0,c:PLOT b+119,
a+f*e-120:DRAWR c,0:NEXT:NEXT
1010 |PEN,2:FOR b=0 TO 6:FOR c=0 TO 8:PL
OT 168+16*b+c,214:DRAWR 0,-34:NEXT:NEXT:
FOR b=0 TO 8:PLOT 218+b,177:DRAWR 0,-32:
NEXT:FOR a=0 TO 32:PLOT 280+a,232-a:DRAW
R 0,-67+2*a:NEXT:|PEN,3:FOR a=0 TO 32:PL
OT 323+a,200+a:DRAWR 0,-4-2*a:NEXT
1020 FOR b=0 TO 6:FOR c=0 TO 8:PLOT 360+
16*b+c,214:DRAWR 0,-34:NEXT:NEXT:FOR b=0
 TO 8:PLOT 408+b,253:DRAWR 0,-34:NEXT:|P
EN,5:FOR b=0 TO 6:FOR c=0 TO 12 STEP 2:P
LOT 300,348-16*b-c:DRAWR 34,0:NEXT:NEXT:
FOR b=0 TO 12 STEP 2:PLOT 264,300-b:DRAW
R 30,0:NEXT
1030 FOR a=0 TO 17:PLOT 285+a*2,236-a*2:
DRAWR 65-a*4,0:NEXT:|PEN,4:FOR a=0 TO 17
:PLOT 318-a*2,194-a*2:DRAWR -2+a*4,0:NEX
T:FOR b=0 TO 6:FOR c=0 TO 12 STEP 2:PLOT
 300,156-16*b-c:DRAWR 34,0:NEXT:NEXT:FOR
 b=0 TO 12 STEP 2:PLOT 340,108-b:DRAWR 3
0,0:NEXT
1040 DATA 151,31,336,3,112,167,143,112,5
,16,391,143,112,5,16,299,239,128,1,38,29
9,31,128,1,38,279,159,80,1,80,159,187,22
3,224,223,148,415,148,415,224,479,187,30
6,39,269,103,344,103,306,359,269,295,344
,295,207,87,431,87,431,311,207,311,1,20,
17,20,17,6,1,6
1050 |PEN,1:FOR a=1 TO 6:READ c,d:PLOT c
,d:DRAWR 0,24:NEXT:FOR a=1 TO 6:READ c,d
:PLOT c,d:DRAWR 24,0:NEXT
1060 FOR a=1 TO 4:READ d(a),e(a):NEXT:DE
G:b=38:c=51:FOR a=1 TO 360:d!=COS(a):e!=
SIN(a):f=b*d!:g=b*e!:h=c*d!:i=c*e!:FOR d
=1 TO 4:ORIGIN d(d),e(d):|PEN,p(d):PLOT
f,g:DRAW h,i:|PEN,1:PLOT f,g:PLOT h,i:NE
XT:NEXT
1070 ORIGIN 0,0:PAPER 7:FOR a=1 TO 4:REA
D b,c:LOCATE b+INT(2-LEN(a$(a))/2),c:PEN
 p(a):PRINT a$(a):NEXT
1080 |PAPER,0:PRINT u$:FOR a=1 TO 4:IF a
$(a)="" THEN 1110
1090 |PEN,1:TAGOFF:MOVE l(a),m(a):DRAWR
0,22:DRAWR -44,0:DRAWR 0,-22:DRAWR 44,0:
PRINT o$:MOVE l(a)-4,m(a)+2:|PEN,6:DRAWR
 0,18:DRAWR -36,0:DRAWR 0,-18:DRAWR 36,0
:PRINT u$:TAG
1100 |PEN,p(a):FOR c=1 TO 4:MOVE c(a,c,0
),c(a,c,1):PRINT CHR$(249);:NEXT
1110 NEXT:TAGOFF:PRINT o$
1120 RANDOMIZE TIME:e=9+RND(1)*20:PAPER
6:PEN 1:FOR f=1 TO e:FOR a=1 TO 4:IF a$(
a)<>"" THEN RANDOMIZE TIME:GOSUB 90:r(a)
=d-249
1130 NEXT:NEXT:CALL &BCA7
1140 c=0:FOR a=6 TO 1 STEP -1:FOR b=1 TO
 4:IF r(b)=a THEN c=c+1:e=b
1150 NEXT:IF c>0 THEN 1160 ELSE NEXT
1160 PAPER 7:GOSUB 1220:IF c>1 THEN LOCA
TE 8,25:SOUND 1,0,2,14,1:SOUND 1,0,2,14,
2:PRINT"EMPATE":GOSUB 1210:GOSUB 730:GOT
O 1120
1170 LOCATE 6,1:PRINT STRING$(10,32):LOC
ATE 6,1:PRINT"SALE: ";:PEN p(e):PRINT a$
(e):GOSUB 1210:WHILE z=0:FOR a=e TO 4:IF
 a$(a)="" THEN 1190
1180 r=1:GOSUB 720:LOCATE 6,1:PEN 1:PRIN
T"TURNO:";:PEN p(a):PRINT a$(a):PEN 1:SO
UND 49,239:SOUND 1,190:SOUND 1,159:SOUND
 42,119:SOUND 2,95:SOUND 2,80:SOUND 28,2
39:SOUND 4,190:SOUND 4,159:a(a)=0:y=FRE(
""):GOSUB 100
1190 NEXT:e=1:WEND
1200 GOSUB 730:MOVE 175-LEN(a$(a))*16,16
:TAG:|PAPER,7:|PEN,1:PRINT"GANASTE, ";:|
PEN,p(a):PRINT a$(a);:GOSUB 1210:TAGOFF:
LOCATE 1,1:PRINT"*PULSA *UNA *TECLA *":|
CLEAR:WHILE INKEY$="":WEND:RUN 740
1210 FOR y=0 TO 3000:NEXT
1220 FOR y=0 TO 500:NEXT:RETURN
```

PARANOID

PCW



De sobra es conocido por todos el juego de las damas, ese magnífico demoledor de cráneos que actua sobre un tablero de ajedrez con venticuatro fichas, doce blancas y doce negras.
Os retamos a que tecleéis el listado e intentéis ganar al ordenador, el manejo es muy sencillo, introduciendo las coordenadas en el siguiente orden (y con un guión en medio):
fila-columna (de la ficha a mover)
fila-columna (de la casilla a la que vamos a mover la ficha)

```
10 '
20 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H":REM BO
RRAR PANTALLA
30 DEF FN at$(v,h)=CHR$(27)+"Y"+CHR$(32+
v)+CHR$(32+h):REM CONTROL "AT"
40 inverse1$=CHR$(27)+"p":REM VIDEO INVE
RSO
50 inverse0$=CHR$(27)+"q":REM VIDEO NORM
AL
60 cursor1$=CHR$(27)+"e":REM CON CURSOR
70 cursor0$=CHR$(27)+"f":REM SIN CURSOR
80 scrab$=CHR$(27)+"L"
90 scrar$=CHR$(27)+"M"
100 DEF FN ventana$(a,b,c,d)=CHR$(27)+"X
"+CHR$(32+a)+CHR$(32+b)+CHR$(c-1+32)+CHR
$(d-1+32)
110 RANDOMIZE PEEK(64504!)
120 fir1=0:fir2=0:fic1=0:fic2=0:ju=0
130 PRINT cls$
140 t=36:PRINT FN at$(2,30);"*.*.*.* P A
 R A N O I D *.*.*.*"
150 PRINT FN at$(25,25);CHR$(134);:FOR r
=1 TO 35:PRINT CHR$(138);:NEXT r:PRINT C
HR$(140);FN at$(26,25);CHR$(133);FN at$(
26,61);CHR$(133)
160 PRINT FN at$(27,25);CHR$(131);:FOR r
=1 TO 35:PRINT CHR$(138);:NEXT r:PRINT C
HR$(137)
170 PRINT FN at$(4,27);"(C) 3-Enero-1988
 JORGE PEREZ BARREIRO"
180 PRINT FN at$(8,t);"OPCIONES:";FN at$
(9,t);"---------"
190 PRINT FN at$(11,t);"1.-EMPIEZA HUMAN
O";FN at$(13,t);"2.-EMPIEZA ORDENADOR";F
N at$(15,t);"3.-JUEGO YO SOLO";FN at$(17
,t);"4.-FIN"
200 v$="                              * *
 * P A R A N O I D * * * (C) 5-Enero-198
8 By Jorge Perez Barreiro - AMSTRAD PCW
8256-8512-9512 ..... PARANOID es igual q
ue el juego de DAMAS pero con las siguie
ntes excepciones:
                    "
210 v2$="
      No se permiten las capturas multip
les,no existe bufar y cuando una ficha l
lega al final se combierte en Reina y de
saparece del tablero.
                     "
220 v3$="
    La puntuacion final es igual a la si
guiente expresion:(Fichas reinas consegu
idas por 2)+fichas comidas al contrario+
fichas finales propias en el tablero. **
***
                     "
230 s$=INKEY$
240 vb=vb+1
250 IF kl=0 THEN w$=v$
260 IF kl=1 THEN w$=v2$
270 IF kl=2 THEN w$=v3$
280 IF vb+40=LEN(w$) THEN vb=0:kl=kl+1:I
F kl=3 THEN kl=0
290 IF vb=0 THEN GOTO 240
300 PRINT FN at$(26,26);MID$(w$,vb,35)
310 IF s$="" THEN GOTO 230
320 IF s$<"1" OR s$>"4" THEN GOTO 230
330 IF s$="4" THEN PRINT cls$:END
340 DIM k$(14):DIM e(51,7):DIM p$(14):DI
M a$(14):c$="==============":FOR t=1 TO
3:a$(t)=c$:NEXT t:FOR t=12 TO 14:a$(t)=c
$:NEXT t
350 RESTORE 360:FOR t=4 TO 11:READ b$:a$
(t)="==="+b$+"===":NEXT t
360 DATA " x x x x"
370 DATA "x x x x "
380 DATA " x x x x"
390 DATA ". . . . "
400 DATA " . . . ."
410 DATA "o o o o "
420 DATA " o o o o"
430 DATA "o o o o "
```

```
440 PRINT cls$
450 PRINT FN at$(0,32);"* * * * PARANOID
 * * * *"
460 PRINT FN at$(5,2);"  ORDENADOR:";FN
at$(6,2);"  ----------"
470 PRINT FN at$(16,63);"   HUMANO:";FN
at$(17,65);" -------"
480 GOSUB 1510
490 IF s$="1" THEN GOTO 800
500 IF s$="2" THEN GOTO 530
510 IF s$="3" THEN aut=1:GOTO 800
520 STOP
530 IF rec<>1 AND aut<>1 THEN PRINT FN a
t$(16,64);" ";FN at$(5,2);"*":PRINT FN a
t$(16,2);inverse1$;"* ESTOY PENSANDO *";
inverse0$
540 ct=0:FOR l=4 TO 11:FOR c=4 TO 11
550 IF MID$(a$(l),c,1)="x" THEN GOTO 107
0
560 NEXT c:NEXT l
570 'analiza resultados
580 IF ct=0 THEN GOTO 1850
590 flo=0:ma=-400:FOR t=1 TO ct
600 IF e(t,1)>ma THEN ma=e(t,1):sel=t
610 IF e(t,1)=ma THEN flo=1
620 NEXT t
630 IF flo=1 THEN GOTO 1040
640 lo1=e(sel,2):lo2=e(sel,3)
650 li=e(sel,4):co=e(sel,5)
660 bs3=e(sel,6):bs4=e(sel,7)
670 IF aut=1 THEN GOTO 2010
680 MID$(a$(li),co,1)="."
690 IF bs3<>0 THEN MID$(a$(bs3),bs4,1)="
.":fic2=fic2+1
700 MID$(a$(lo1),lo2,1)="x"
710 o$="":o$=o$+STR$(li-3)+STR$(co-3)+ST
R$(lo1-3)+STR$(lo2-3)
720 t$="-"
730 IF bs3<>0 THEN t$="x"
740 PRINT FN at$(16,2);"
  "
750 PRINT FN at$(12,2);inverse1$;"MI JUG
ADA:";inverse0$;MID$(o$,2,1);MID$(o$,4,1
);t$;MID$(o$,6,1);MID$(o$,8,1)
760 ju=ju+1:GOSUB 1510
770 IF lo1=11 THEN fir2=fir2+1:MID$(a$(l
o1),lo2,1)=".":FOR t=1 TO 30:PRINT FN at
$(14,2);"** FICHA REINA **":PRINT FN at$
(14,2);"                   ":NEXT t:GOSUB
 1510
780 IF (fir1+fic2=12) OR (fir2+fic1=12)
THEN GOTO 1700
790 IF aut=2 THEN aut=1
800 PRINT FN at$(5,2);"  ";FN at$(16,64)
;"*"
810 v$="-":IF aut>0 THEN GOTO 1890
820 PRINT FN at$(28,2);inverse1$;"TU MUE
VES:"inverse0$;:INPUT "FC-FC:",f$:PRINT
FN at$(28,2);SPC(25)
830 IF f$="r" OR f$="R" THEN rec=1:aut=1
:GOTO 1890
840 IF rec=1 THEN rec=0:aut=0:PRINT FN a
t$(20,63);inverse1$;"TE RECOMIENDO:";inv
erse0$;f$:GOTO 820
850 fi=VAL(MID$(f$,1,1))+3
860 co=VAL(MID$(f$,2,1))+3
870 co2=VAL(MID$(f$,5,1))+3
880 fi2=VAL(MID$(f$,4,1))+3
890 IF MID$(a$(fi),co,1)<>"o" OR MID$(a$
(fi2),co2,1)<>"." THEN GOTO 800
900 IF fi2>fi OR fi2=fi THEN GOTO 800
910 IF (fi-fi2=1 AND co2-co=1) THEN bs1=
0:bs2=0:GOTO 960
920 IF (fi-fi2=1 AND co2-co=-1) THEN bs1
=0:bs2=0:GOTO 960
930 IF (fi-fi2=2 AND co2-co=2) THEN IF (
MID$(a$(fi-1),co+1,1)="x") THEN bs1=fi-1
:bs2=co+1:v$="x":GOTO 960
940 IF (fi-fi2=2 AND co2-co=-2) THEN IF
(MID$(a$(fi-1),co-1,1)="x") THEN bs1=fi-
1:bs2=co-1:v$="x":GOTO 960
950 GOTO 800
960 PRINT FN at$(20,63);inverse1$;"TU JU
GADA:";inverse0$;;MID$(f$,1,2);v$;MID$(f
$,4,2);"     "
970 MID$(a$(fi),co,1)="."
980 IF bs1<>0 THEN MID$(a$(bs1),bs2,1)="
.":fic1=fic1+1
990 MID$(a$(fi2),co2,1)="o"
1000 ju=ju+1:GOSUB 1510
1010 IF fi2=4 THEN fir1=fir1+1:MID$(a$(f
i2),co2,1)=".":FOR t=1 TO 30:PRINT FN at
$(18,62);"** FICHA REINA **":PRINT FN at
$(18,62);"                 ":NEXT t:GOS
UB 1510
1020 IF (fir1+fic2=12) OR (fir2+fic1=12)
 THEN GOTO 1700
1030 GOTO 530
1040 sel=INT (RND*ct)+1:IF e(sel,1)<>ma
THEN GOTO 1040
1050 GOTO 640
1060 STOP
1070 'ANALIZA LOS MAVIMIENTOS
1080 IF MID$(a$(l+1),c+1,1)="." OR MID$(
a$(l+1),c-1,1)="." OR (MID$(a$(l+2),c+2,
1)="." AND MID$(a$(l+1),c+1,1)="o") OR (
MID$(a$(l+2),c-2,1)="." AND MID$(a$(l+1)
,c-1,1)="o") THEN GOTO 1090 ELSE 560
1090 mo1=0:mo2=0:mo3=0:mo4=0
1100 REM
1110 IF mo1=0 THEN IF MID$(a$(l+1),c+1,1
)="." THEN lo1=l+1:lo2=c+1:bs1=0:bs2=0:m
o1=1:GOTO 1170
1120 IF mo2=0 THEN IF MID$(a$(l+1),c-1,1
)="." THEN lo1=l+1:lo2=c-1:bs1=0:bs2=0:m
o2=1:GOTO 1170
1130 IF mo3=0 THEN IF (MID$(a$(l+2),c+2,
1)="." AND MID$(a$(l+1),c+1,1)="o") THEN
 lo1=l+2:lo2=c+2:bs1=l+1:bs2=c+1:mo3=1:G
OTO 1170
1140 IF mo4=0 THEN IF (MID$(a$(l+2),c-2,
1)="." AND MID$(a$(l+1),c-1,1)="o") THEN
 lo1=l+2:lo2=c-2:bs1=l+1:bs2=c-1:mo4=1:G
OTO 1170
1150 GOTO 560
1160 STOP
1170 'EN PRUEVA MUEVE Y ANALIZA ESTADO D
EL TABLERO
1180 ct=ct+1
1190 FOR y=4 TO 11:p$(y)=a$(y):NEXT y
1200 sum=0
1210 MID$(p$(lo1),lo2,1)="x"
1220 df=0
1230 IF bs1<>0 THEN MID$(p$(bs1),bs2,1)=
".":sum=sum+50:df=1:IF (MID$(p$(lo1+1),l
o2-1,1)<>"o" AND MID$(p$(lo1+1),lo2+1,1)
<>"o") THEN sum=sum+800
1240 IF l=10 THEN sum=sum+15
1250 MID$(p$(l),c,1)="."
1260 FOR z=4 TO 11:FOR x=4 TO 11
1270 u$=MID$(p$(z),x,1)
1280 IF u$="x" THEN GOTO 1320
1290 REM IF u$="o" THEN GOTO
1300 NEXT x:NEXT z
1310 GOTO 1100
1320 REM
```

```
1330 IF df=1 THEN IF lo2<c THEN IF (MID$
(a$(lo1+1),lo2-1,1)<>"o" AND MID$(a$(lo1
+1),lo2+1,1)<>"." AND MID$(a$(lo1-1),lo2
-1,1)<>".") THEN sum=sum+500
1340 IF df=1 THEN IF lo2>c THEN IF (MID$
(a$(lo1+1),lo2-1,1)<>"." AND MID$(a$(lo1
+1),lo2+1,1)<>"o" AND MID$(a$(lo1-1),lo2
+1,1)<>".") THEN sum=sum+500
1350 IF (MID$(p$(z+1),x+1,1)="o" AND MID
$(p$(z+2),x+2,1)="." AND MID$(p$(z+3),x+
3,1)="o") THEN sum=sum+20
1360 IF (MID$(p$(z+1),x-1,1)="o" AND MID
$(p$(z+2),x-2,1)="." AND MID$(p$(z+3),x-
3,1)="o") THEN sum=sum+20
1370 IF (MID$(p$(z+1),x-1,1)="o" AND MID
$(p$(z+2),x-2,1)="." AND (MID$(p$(z+3),x
-3,1)="." OR MID$(p$(z+3),x-3,1)="x") AN
D MID$(p$(z-1),x+1,1)<>"." AND MID$(p$(z
+1),x+1)<>"o") THEN sum=sum+80
1380 IF (MID$(p$(z+1),x+1,1)="o" AND MID
$(p$(z+2),x+2,1)="." AND (MID$(p$(z+3),x
+3,1)="." OR MID$(p$(z+3),x+3,1)="x") AN
D MID$(p$(z-1),x-1,1)<>"." AND MID$(p$(z
+1),x-1)<>"o") THEN sum=sum+80
1390 IF (MID$(p$(z+1),x+1,1)="o" AND MID
$(p$(z-1),x-1,1)=".") THEN sum=sum-50
1400 IF (MID$(p$(z+1),x-1,1)="o" AND MID
$(p$(z-1),x+1,1)=".") THEN sum=sum-50
1410 IF (MID$(p$(z+1),x+1,1)="o" AND MID
$(p$(z-1),x-1,1)="." AND MID$(p$(z-2),x-
2,1)="x") THEN sum=sum+10
1420 IF (MID$(p$(z+1),x-1,1)="o" AND MID
$(p$(z-1),x+1,1)="." AND MID$(p$(z-2),x+
2,1)="x") THEN sum=sum+10
1430 e(ct,1)=sum
1440 e(ct,2)=lo1
1450 e(ct,3)=lo2
1460 e(ct,4)=l
1470 e(ct,5)=c
1480 e(ct,6)=bs1
1490 e(ct,7)=bs2
1500 GOTO 1300
1510 FOR t=4 TO 11:FOR y=4 TO 11
1520 u$=MID$(a$(t),y,1)
1530 IF u$="x" THEN g1$=inverse1$+CHR$(1
34)+CHR$(138)+CHR$(138)+CHR$(140):g2$=CH
R$(131)+CHR$(138)+CHR$(138)+CHR$(137)+in
verse0$
1540 IF u$="o" THEN g1$=CHR$(134)+CHR$(1
38)+CHR$(138)+CHR$(140):g2$=CHR$(131)+CH
R$(138)+CHR$(138)+CHR$(137)
1550 IF u$="." THEN g1$=inverse1$+"    "
:g2$="    "+inverse0$
1560 IF u$=" " THEN GOTO 1580
1570 PRINT FN at$(t*2,y*4+12);g1$;FN at$
(t*2+1,y*4+12);g2$
1580 NEXT y:NEXT t
1590 IF gt=1 THEN GOTO 1660
1600 gt=1
1610 u$="":FOR t=1 TO 32:u$=u$+CHR$(143)
:NEXT t
1620 PRINT FN at$(7,28);inverse1$+u$+inv
erse0$
1630 PRINT FN at$(24,28);inverse1$+u$+in
verse0$
1640 FOR t=7 TO 24:PRINT FN at$(t,27);in
verse1$;CHR$(143);FN at$(t,60);CHR$(143)
+inverse0$:NEXT t
1650 FOR t=1 TO 8:PRINT FN at$(t*2+7,24)
;t;FN at$(6,t*4+25);t:NEXT t
1660 PRINT FN at$(8,2);"FICHAS COMIDAS:"
;fic2;FN at$(24,63);"FICHAS COMIDAS:";fi
c1
1670 PRINT FN at$(10,2);"FICHAS REINA:";
fir2;FN at$(22,63);"FICHAS REINA:";fir1
1680 PRINT FN at$(25,35);"JUGADA NUMERO:
";ju
1690 RETURN
1700 PRINT FN at$(26,36);inverse1$;"** G
AME OVER **";inverse0$;FN at$(28,33);"..
.PULSA UNA TECLA..."
1710 IF INKEY$="" THEN GOTO 1710
1720 IF flq=1 THEN GOTO 1860
1730 FOR t=1 TO 40:PRINT scra$:NEXT t
1740 puo=(fir2*2)+fic2:puh=(fir1*2)+fic1
:puo=puo+(12-(fic1+fir2)):puh=puh+(12-(f
ic2+fir1))
1750 PRINT FN at$(5,30);"*** PUNTUACION
FINAL ***";FN at$(8,30);"ORDENADOR:";puo
;FN at$(10,30);"HUMANO:";puh
1760 IF puo>puh THEN PRINT FN at$(14,30)
;"$$$ YO HE GANADO $$$"
1770 IF puh>puo THEN PRINT FN at$(14,30)
;"$$$ TU HAS GANADO $$$"
1780 IF puh=puo THEN PRINT FN at$(14,30)
;"$$$ HA SIDO TABLAS $$$"
1790 PRINT FN at$(20,30);"OTRA PARTIDA ?
 (S/N):"
1800 r$=INKEY$
1810 IF r$="s" OR r$="S" THEN RUN
1820 IF r$="n" OR r$="N" THEN PRINT cls$
:PRINT "BIEN,OTRO DIA SERA.....":END
1830 GOTO 1800
1840 STOP
1850 flq=1:GOTO 1700
1860 FOR t=1 TO 40:PRINT scra$:NEXT t
1870 PRINT FN at$(5,30);"NO PUEDO MOVER
NINGUNA FICHA";FN at$(7,30);"POR LO TANT
O ES TABLAS."
1880 GOTO 1790
1890 FOR t=1 TO 14:p$(t)=a$(t):k$(t)=a$(
t):NEXT t:FOR t=14 TO 1 STEP -1:FOR y=14
 TO 1 STEP -1
1900 u$=MID$(a$(t),y,1)
1910 MID$(p$(15-t),15-y,1)=u$
1920 NEXT y:NEXT t
1930 FOR t=1 TO 14:FOR y=1 TO 14
1940 u$=MID$(p$(t),y,1)
1950 h$=u$
1960 IF u$="x" THEN h$="o"
1970 IF u$="o" THEN h$="x"
1980 MID$(p$(t),y,1)=h$
1990 NEXT y:NEXT t
2000 FOR t=1 TO 14:a$(t)=p$(t):NEXT t:GO
TO 530
2010 liin=(8-li)+4:coin=(8-co)+4:lifi=(8
-lo1)+4:cofi=(8-lo2)+4
2020 o$=STR$(liin)+STR$(coin)+STR$(lifi)
+STR$(cofi)
2030 f$="  -  "
2040 MID$(f$,1,1)=MID$(o$,2,1)
2050 MID$(f$,2,1)=MID$(o$,4,1)
2060 MID$(f$,4,1)=MID$(o$,6,1)
2070 MID$(f$,5,1)=MID$(o$,8,1)
2080 aut=2
2090 FOR t=1 TO 14:a$(t)=k$(t):NEXT t
2100 GOTO 840
2110 STOP
2120 FOR t=1 TO 14:PRINT FN at$(t+10,25)
;a$(t):NEXT t:RETURN
2130 PRINT FN at$(11,0);:FOR t=1 TO 14:P
RINT p$(t):NEXT t:RETURN
2140 FOR t=1 TO ct:FOR y=1 TO 7:PRINT e(
t,y);" ";:NEXT y:PRINT:NEXT t
2150 STOP
2160 CLEAR:SAVE "paranoid"
```

BUSCADOR DE POKES

Como su propio nombre indica, la principal función del buscador de pokes no es otra que la de buscar y localizar, en un juego, donde se decrementan las vidas, bombas, energía y demás ingenios que contribuyen a que echar una partidita se convierta en toda una aventura.

El programa es muy sencillo y se divide en dos listados. El primero es un pequeño cargador BASIC, cuya misión estriba exclusivamente en la carga y ejecución del listado número dos, integramente elaborado en código máquina y a la vez encargado de localizar las posibles direcciones de memoria donde se encuentra el supuesto POKE.

Como teclear los listados

Teclea el listado etiquetado como número 1 y procede a grabarlo en una cinta virgen haciendo un GOTO 30 (Enter o Intro). Una vez grabado, resetea el ordenador y teclea el listado número 2. Haz RUN (Enter o Intro) y preparaté para grabar el código máquina a continuación del primer listado que grabaste. Es aconsejable que saques también una copia del listado 2 haciendo un GOTO 70 (Enter o Intro) y lo grabes en una cinta aparte.

Una vez grabadas la dos partes ya estás preparado para lanzarte a buscar pokes, para ello sólo debes seguir los siguientes pasos:

1. Elige un juego que esté desprotegido. (Hoy en día la mayoría de los programas de Spectrum se encuentran desprotegidos).

2. Carga la primera parte del juego con MERGE “” (Enter) y no con LOAD “” (Enter). Por lo general te devolverá el control. Ahora haz LIST (Enter) y edita la línea que contenga una instrucción; RANDOMIZE USR número. Situa delante una sentencia STOP, de forma que quede así; STOP:RANDOMIZE USR número. Haz RUN (Enter).

3. Una vez cargado el juego (no funcionará y se detendrá en la línea de STOP) carga el buscador de pokes (se ubica en el buffer de impresora, dirección 23296) y dispondrás de un pequeño menú de busqueda de pokes. Selecciona el que desees (1 ó 2) y apunta las posibles direcciones de los POKES.

4. Pruébalos con un multiface. transtape o colocalos delante de la instrucción RANDOMIZE USR número.

LISTADO 1

```
  10 PAPER 0: BORDER 0: CLS : RA
NDOMIZE USR 23296: STOP
  20 LOAD "BUSCA cm"CODE 23296,2
54: GO TO 10
  30 SAVE "BUSCADOR" LINE 20
```

LISTADO 2

```
   1 CLEAR : LET k=0
   2 PRINT #1; FLASH 1;"ESPERA U
N MOMENTO.CARGANDO DATAS"
  10 FOR n=23296 TO 23548:: READ
 a: POKE n,a: LET k=k+PEEK n: NE
XT n
  15 IF k<>19634 THEN GO TO 9999
  20 DATA 62,2,205,1,22,1,119,0,
17,16,91,205,60,32,24,119,22,2,6
,16,7,19,1,66,85,83,67,65,68,79,
82,32,32,68,69,32,32,80,79,75,69
,83,22,7,7,49,46,77,69
  30 DATA 84,79,68,79,32,32,80,8
2,73,77,69,82,79,22,10,7,50,46,7
7,69,84,79,68,79,32,32,83,69,71,
85,78,68,79,22,14,8,18,1,80,79,8
3,73,66,76,69,83,32,32,80,79,75,
69,83
  40 DATA 22,21,2,18,0,80,79,82,
32,76,85,73,83,32,74,79,82,71,69
,32,71,65,82,67,73,65,32,46,49,5
7,56,56,46,62,247,219,254,230,1,
40,86,62,247,219,54,230,2,40,90,
237,95,211,254,24,234,1,192,93
  50 DATA 10,254,33,40,13,3,120,
254,255,32,5,121,254,255,40,52,2
4,238,3,3,3,10,254,53,40,4,11,11
,24,226,62,22,215,62,16,215,62,1
3,215,197,1,0,0,205,61,31,17,73,
10,33,136,0,205,181,3,193,197,20
5
  60 DATA 43,45,205,227,45,193,1
1,11,24,188,201,62,33,50,162,91,
62,53,50,183,91,24,172,62,58,50,
162,91,62,61,50,183,91,24,160,20
1
  61 CLS : PRINT TAB 3; INVERSE
1;"GRABANDO EL CODIGO MAQUINA":
PRINT : PRINT TAB 8; INVERSE 1;"
PULSA UNA TECLA"
  64 SAVE "BUSCA cm"CODE 23296,2
54: STOP
  70 SAVE "busca cm"
9999 CLS : PRINT #1; FLASH 1;"
DATAS MAL COPIADAS REPASALAS  ":
 PAUSE 150: STOP
```